2001年6月12日第三種郵便物認可 2023年12月21日発行･発売（偶数月21日発行･発売） 第24巻第1号通巻314号

特別定価 935円 桃太郎電鉄ワールド 超特大！ワールドマップポスター／スーパーマリオRPG システム解説＋最終ダンジョンまで冒険ガイド

電撃Nintendo

デンゲキニンテンドー

2024 2月号

ポケットモンスター スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝

不思議のダンジョン 風来のシレン6 ～とぐろ島探検録～

逆転裁判456 王泥喜セレクション

三國志8 Remake

ユニコーンオーバーロード

電撃Nintendo デンゲキニンテンドー
2024 2月号

CONTENTS

X(旧Twitter) @dengekinintendo

特別付録

桃太郎電鉄ワールド
～地球は希望でまわってる!～
超どデカ!ワールドマップポスター

SPECIAL

◀"3人わざ"をはじめ、本作の追加要素を紹介。システム解説もバッチリ。

◀本作の舞台となる島は、ドーナツのような形をしていて、全部で8つのエリアがある。

NINTENDO

推しゲー

連載

新作ソフトカタログ

STAFF

■電撃ゲームメディア総編集長　豊島秀介
■編集長　松本剛
■編　集　加藤則康、鴫原千太郎、後藤宏典、渡辺諭
■ライター　佐藤智也、成毛篤志、大野英士
■マップ制作　ファーガス
■校正　鴇田洋志
■アシスタント　船本貴也
■雑誌ロゴデザイン　近藤ひろ（草野剛デザイン事務所）
■フォーマットデザイン　東海創芸
■デザイン、DTP　東海創芸、南澤靖隆、葛西佑哉、K Plus Artworks（小林博明）
■印刷、製本　大日本印刷

●お問い合わせ
［フォーム］https://kadokawagamelinkage.jp/
（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only
※ゲーム内容やウラワザに関するご質問には一切お答えできません。また、電話でのお問い合わせは受け付けておりませんのでご了承ください。

新要素を追加して、少しコミカルな

グラフィックの３Ｄ化や新要素の追加で、より完成度を高めたSwitch版『スーパーマリオＲＰＧ』。今回はネタバレを抑えめにしつつ、最終ボスの直前まで要点をかいつまみながら紹介していこう。

スーパーマリオＲＰＧ

Nintendo Switch
RPG
発売中

●任天堂 ●¥6,578（税込） ●ダウンロード版：¥6,500（税込）

STORY ストーリー

ある日、ピーチ姫を助けようとマリオがクッパ城に乗り込むと、空から突然巨大な剣型のモンスター・カリバーが落下。そのまま城に突き刺さってしまう。カリバーはカジオーという敵の部下で、クッパ城を乗っ取り、そこからカジオー軍団をこの世界に送り込もうとしていた。マリオは一旦城を離れ、仲間を集めるべく世界を冒険することに。

クッパ城に降ってきた敵 カリバー

頼りになる攻撃役 マリオ

パーティの要となるマリオは攻撃に長けたキャラクターで、ボスと戦う際にも頼りになる攻撃役だ。

攻撃役兼回復役 マロ

自称カエルのマロは、５人のなかでは攻撃役としても回復役としても活躍できるキャラクターだ。

▲通常攻撃は、やや弱いが、攻撃と回復のスペシャル技を覚えていくので、序盤から終盤まで活躍できる。

冒険あり

SCORE 1104 HI-SCORE 5000

ミニゲームあり

◀通常攻撃に加え、"ファイアボール"などの属性攻撃も可能。

あの冒険が満を持して帰ってきた!

本作で追加された新要素

1 複数の〝3人わざ〟を収録

新たに追加された〝3人わざ〟は、パーティの3人が協力することで繰り出せる多彩な技のこと。メンバーの組み合わせで使える技の内容が変わり、強力な攻撃技はもちろん、味方全員を回復したり、守ったりすることができる。

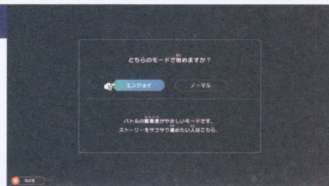
2 一部のボスとの再戦が可能に

1周目のプレイで倒したボスキャラクターとは、2周目のプレイで再戦ができる。ただし、見た目は1周目と同じでも、強さが大幅にアップしているので、1周目で鍛えたキャラクターたちを使っても、歯ごたえのあるバトルが楽しめる。

3 より楽しむための要素を追加

ゲームの難易度を変えられたり、BGMが自由に聴けたりと、ゲームをより楽しむための要素が追加されている。なかでも〝モンスターリスト〟は、ゲームをやり込む際の良い目標になるだろう。

エンジョイモード

ゲームを始める際やプレイ中に、難度を選択することができる。〝ノーマル〟は原作と同じ難度だが、〝エンジョイ〟はそれよりも難度が下がり、物語を簡単に進めたい人にピッタリだ。

サウンドプレーヤー

クリア後はこの機能で、本作のBGMを聴くことができる。ここでは、原作のスーパーファミコン版の曲に加え、スーパーファミコン版を新たにアレンジしたSwitch版の曲も聞ける。

モンスターリスト

ゲーム内で戦った敵はモンスターリストに追加されていく。このリストで、各モンスターに対して効果的な属性や落とすアイテムなどがわかり、攻略に役立てることができる。

飛び道具を使うファイター ジーノ

カリバーが壊したスターロードの修復にやってきた天空の使者。人形・ジーノに憑依し、腕の銃で戦う。

◀腕に装着した銃による攻撃のほか、ビームやカッターなど、威力のある攻撃ができるスペシャル技を使いこなす。

敵も逃げるパワーファイター クッパ

▶〝きょうふのしょうげき〟は、文字どおり敵全体をきょうふ属性でおびえさせるスペシャル技だ。

いつもはマリオと敵対しているクッパが仲間に。強力な通常攻撃のほか、毒属性のスペシャル技なども使える。

攻撃と回復で味方を支える ピーチ

ピーチは攻撃よりも回復系のスペシャル技が充実している。倒れた味方を技で復活できるのはピーチだけ。

▶〝おねがいカムバック〟は、体力全回復で復活できることも。

フィールドの探索とパーティの編成・育成

探索 移動とジャンプで立体的なフィールドを進む

本作では、島のマップ上を目的地まで移動すると、そこからフィールドの移動に変わる。一度行ったことのある場所ならそれ以降は自由に移動が可能だ。フィールドでは、マリオのゲームらしく、高低差のある場所にジャンプで上れる。

◀マップではいくつかの行ける場所をエリアごとにまとめているので、把握がしやすい。

マップ上の移動の場合

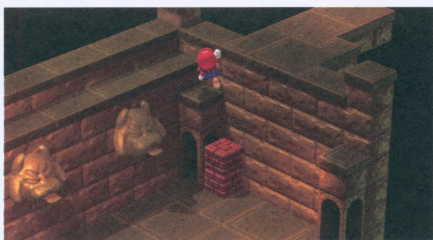
▶ゲームの進行に合わせて、マップ上に移動できる場所のマークが増えていく。

フィールド上の移動の場合

◀場所を問わず、ほとんどのフィールドに高低差がある。

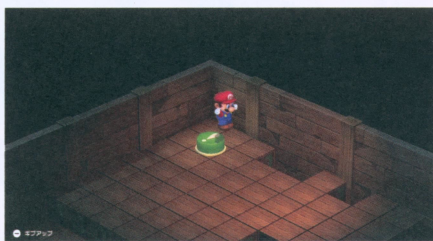
ジャンプの活用例

フィールドで使えるジャンプにも使いみちがいくつかある。ここでは主なものをいくつか紹介しよう。

高い場所に上る

▲よく使うジャンプがこれ。マリオ１人ぶんぐらいの高さならラクラク上れる。

▲パタパタの背中の上をジャンプで乗り継いで上に上がっていく。

宝箱やスイッチを押す（踏む）

▲隠し宝箱は空中にあるうえに通常は見えない。真下からジャンプして、たたいて出現させよう。

▲床に置いてあるスイッチは、ジャンプしてから上に乗る（踏む）と押せる。

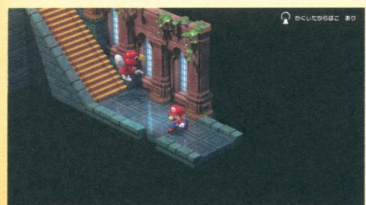
ナットを回す

▲写真のようなボルトとナットからできている足場は、ナットの上でジャンプすると回り、足場が先に進む。

飛び移る

▲写真は、手前にある黄緑色のツルから少し奥にある黄色のツルにジャンプで飛び移っているところ。

隠し通路に注意

隠し宝箱は隠し通路に隠されていることがある。写真はマリオの前にある廊下の欠けた部分が、隠し通路の入口になっている。

◀よく見ていないと通り過ぎてしまいそうな場所だが、この欠けた部分から奥に進める。

見えない宝箱（隠し宝箱）を探すには？

パーティの誰かがアクセサリーの〝おしらせリング〟か〝もっとおしらせリング〟を装備していると、隠し宝箱の近くで知らせてくれる。隠し宝箱はどこにあるかがわからないので、これらのアクセサリーを常に誰かに装備させておこう。

宝探し用アクセサリー	●おしらせリング ●もっとおしらせリング

宝箱が近くにあると表示

かくしたからばこ　あり

◀上のアクセサリーを装備していると、近くに隠し宝箱がある場合は画面の右上にメッセージが表示される。

パーティ編成 キャラの特徴を考えた育成と編成

マリオを含めた５人は、使用できるスペシャル技に大きな違いがあり、技の特性や基本パラメータだけで考えるなら、右の図のように攻撃が得意、バランス型、回復が得意の３つに大別できる。パーティは最大３人で編成するので、どのメンバーで戦うかを良く考えよう。

◀前衛や後衛はないので、各キャラのステータスや技を重視。

パーティ編成は〝なかまボーナス〟と３人わざに影響を与える

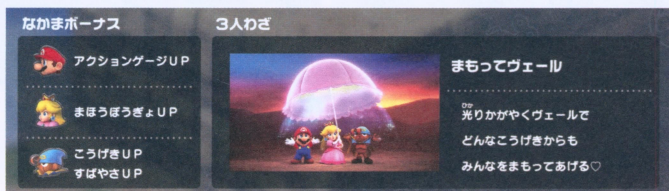
パーティの編成で大きく影響が出るのは、使用できる３人わざの内容とチェインで効果を発揮する〝なかまボーナス〟の種類だ（詳細はP.9に）。一例として、下のようなパーティ編成でそれぞれどのような違いがあるかを見てみよう。

パーティ編成の注意点
- マリオは固定（変更不可）
- 戦うメンバーは３人まで

マリオ＋クッパ＋マロの場合

攻撃に特化した３人わざを使用する。なかまボーナスには〝まほうこうげきＵＰ〟があり、バトルを補助する効果を得られる。

マリオ＋ピーチ＋ジーノの場合

防御に特化した３人わざを使用する。なかまボーナスには〝まほうぼうぎょＵＰ〟があり、敵の魔法攻撃に対しても防御力を高めていることがわかる。

育成 レベルアップによるステータス配分のコツ

レベルアップすると、〝ぶつり〟、〝ＨＰ〟、〝まほう〟から１つを強化できる。どれを選ぶかは悩ましいところだが、育成方針は３つだ。

◀特定のレベルになるとスペシャル技を覚えていく。

強みを伸ばしていく

攻撃に優れたキャラはそれを強みととらえ、ぶつりを選んでいこう。突破口を開く強いキャラがいないと、バトル時にパーティが安定しない。

弱みを補う

ピーチは回復系キャラクターとしては唯一無二の存在だが、攻撃力や体力がないので戦闘不能になりやすい。最初はＨＰの値を上げよう。

自分好みに育てる

結局のところ、どう育てるかはプレイヤーの自由。バトルに強いピーチや、スペシャル技がたくさん使えるマロを育ててもいいだろう。

バトルの基本的なシステム

バトル 最大3人で編成し、素早い順に行動する

本作のバトルはターン制ではなく、敵味方全員のなかから素早い順に行動する方式だ。そのため、相手によってはバトル開始早々に先手を取られてピンチになることもある。油断しないようにしよう。

▲狙った順番に敵を攻撃できるわけではないところが、本作のおもしろさでもある。

バトル中に使用できるコマンド

バトルでは、A、B、X、Yのボタンに割り振られたコマンドを中心にアクションを行う。このうち、Bの〝そのた〟には、3つの項目が含まれており、〝そのた〟を選んだあとに再度コマンドを選ぶ必要がある。

A こうげき

武器で戦う。武器により攻撃方法が異なり、アクションコマンド（味方の攻撃と防御のタイミングでちょうど良くボタンを押す）のタイミングも違う。

X アイテム

持っているアイテムを使用する。アイテムはパーティ全員で共有しているので、誰でも好きなものを使用できる。当然ながら戦闘不能状態だと使えない。

B そのた

このコマンドのみ、選んだあとに右のコマンドから1つを選ぶ。バトルで本当に危なくなったら、〝ぼうぎょ〟や〝にげる〟を選ぶことも大事だ。

ぼうぎょ
防御をして受けるダメージを半分に減らす。

にげる
バトルから逃げる（逃げられない場合もある）。

ヘルプ
ヘルプ画面を開いて操作方法などを確認する。

Y スペシャル

FP（フワラーポイント）を消費してスペシャル技を使用する。FPは魔力のようなもので、パーティ全員で共有する。なお、アイテムの〝フラワーカプセル〟は、非戦闘中に使用するとFPを回復できるうえに、FPの上限値を1増やせる。

▲スペシャルは技ごとに消費するFPの量も異なる。パーティ共有なので使い過ぎに注意。

+ いれかえ

パーティの戦っているメンバーと控えのメンバーを入れ替える。出現した敵の種類や、メンバーが戦闘不能になった場合などに使おう。

− 3人わざの発動

アクションゲージがフルになったときに使えるコマンド。アクションゲージについては、右の記事を参照。

〝アクションコマンド〟の成否はタイミングしだい

新要素の〝アクションコマンド〟は、攻撃が敵に当たる瞬間や敵の攻撃が味方に当たる瞬間にタイミング良くボタンを押すと、攻撃力が上昇したり、攻撃を完全に防げたりする。ボタンは〝！〟のマークが出たときに押すのがベスト。

ベストタイミングでボタンを押そう

〝アクションゲージ〟と〝チェイン〟のしくみ

画面左下の〝アクションゲージ〟は、アクションコマンドが成功するたびに少しずつ増える。また、アクションコマンドが連続で成功すると〝チェイン〟が発生し、数に比例して攻撃力上昇などの効果が表れる。チェインはアクションコマンドを失敗すると0に戻る。

アクションゲージがフルで3人わざを発動

アクションゲージがフルになる（100%になる）と3人わざが使用可能になる。アクションゲージは100%以上にはならないので、温存しすぎないようにしよう。

▲パーティ全体を回復する3人わざ。戦闘不能状態になった味方を復活させることも可能。

◀パーティ全体にバリアを張る3人わざ。ボス戦や攻撃力が高い敵と戦う場合に使おう。

戦えるキャラが3人いない場合は？

パーティが3人そろっていないときや戦えるキャラが3人いないときは、3人わざを使用できない。代わりに〝おたすけキノピオ〟が使える。

▶これは複数のアイテムからランダムで選んで使用する技だ。

チェインは数やパーティメンバーによって強化内容が異なる

チェインはパーティメンバーに関係なく必ず発生する。しかも、チェインのカウント途中でバトルを終了しても、次のバトルにカウント数を持ち越すことが可能だ。したがって、弱い敵などでチェイン数を稼いでからボス戦に挑むという戦術も使うことができる。

▲チェインは、パーティのメンバーによって攻撃力や防御力などを補うことができるので、うまく使えば敵によってはあっさり勝てることもある。

"なかまボーナス"が発動

P.7でも触れたように、各キャラクターは"なかまボーナス"を1～2個持っている。バトルで2回以上のチェインが発生したときに、パーティメンバーの持っているなかまボーナス（3人ぶん）が発動するわけだ。

チェイン数によって大幅に強化

チェインの効果は2回目以降が有効となり、"ステータスUP"の効果は2回目は【小】、3回目と4回目が【中】、5回目以降は【大】というようにじょじょに大きくなっていく。

2チェインの場合

2チェインからステータスUPの効果が表れるが上昇幅は一番小さい。アクションゲージはマリオが持っているなかまボーナスで、通常はチェイン1回につき3だけ増える。

10チェインの場合

チェイン数が10になって変わることは、アクションゲージの増加量が10になることだ。以降は、チェイン数が10の倍数になるごとに10ずつ増えていく。

敵がしかけてくるさまざまな状態異常攻撃に注意！

スペシャル技やアイテムのなかには、属性を持つものがある。これらのなかで敵の弱点属性になっているものを使って攻撃をすると、"じゃくてん"と表示されて大きなダメージを与えられる。味方のキャラクターには属性はないが、敵の攻撃で睡眠、毒、などの状態異常が発生することはある。

▲"きょうふのかま"はダメージが倍でガードが不能。一撃で戦闘不能になることも。

▲"ちょうおんぱ"はスペシャル技が使えなくなる。

▲"さくらふぶき"はアクションコマンドが使えなくなってしまう。

バトル中に発生するそのほかのこと

バトル中には、お遊び要素的に以下のような出来事も発生する。いずれもバトルの戦略や戦術を練るうえで影響を与えるものではないが、プレイが楽しくなる要素なので、覚えておいて損はない。経験値のダブルアップも試してみよう。

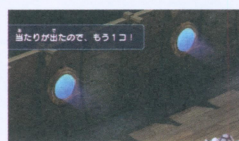
"きょうてき"が出現する

バトルの際に、同じ種類の敵なのに名前の色が違う個体を見たことはないだろうか？その敵は"きょうてき"と呼ばれるもので、文字どおり普通の個体よりもステータスの値が高く、手ごわい敵になっている。なかなか倒れなかったり、強い魔法を使ったりするので、早めに倒しておこう。

"ボーナスフラワー"が飛び出す

敵を倒すと花が飛び出してくることがある。この花は"ボーナスフラワー"と呼ばれ、取るとランダムでさまざまな効果を発揮する。便利なのは、再度攻撃する効果や、体力を最大値まで回復する効果だ。

"当たり"が出る

バトル中にアイテムを使うとときどき（なぜか）"当たり"が出て、消費したアイテムと同じものがその場で1個手に入ることがある。

経験値かコインをダブルアップで賭ける

バトルの終了後に「けいけんち×2チャンス！（あるいはコイン×2チャンス！）と表示されることがある。これは直前のバトルで得た経験値（またはコイン）を使って賭けに挑戦するかを聞かれている。挑戦する場合は、3つのなかからヨッシーが中に入ったタマゴを当てよう。

エリア解説とストーリー攻略

自然豊かな島を舞台に壮大なストーリーが展開

本作の舞台となる島は、中央の大きな湖を中心にドーナツのような形をしている。輪の部分には、町、城、山、川、森などの複数の探索ポイントがあり、それらがいくつか集まった場所を１つのエリアとして、全部で８つのエリアがある。各探索ポイントはそこを訪れるまで解放されないが、一度行った場所なら、地図から選択していつでも移動できるようになる。

▼カリバーが降ってきたクッパ城があるのは島の北側。冒険のスタート地点でありゴール地点でもある。

▲カジオーの襲来を機に結ばれていく仲間との絆。この事件がなかったら出会わなかったかもしれない。

舞台となる島の全体マップ

島の全体図と８つのエリアを公開。この物語では、島を時計回りに進みながら冒険していく。

★マシュマロの国周辺

★クッパ城周辺

★キノコ城周辺

★カントリーロード周辺

★ケロケロ湖周辺

★星のふる丘周辺

★ドゥカティ周辺

★ヨースター島周辺

クッパ城～マリオの家

ゲームの開始はクッパ城から。パーティにメンバーがまだいないため、しばらくはマリオ１人で戦うことになる。あまり急がず、ときどき経験値稼ぎをしながら目的地を目指そう。

★クッパ城からいきなりスタート

クッパ城のピーチを助けるため、城に乗り込んだマリオ。巨大なシャンデリアの上でバトル開始。

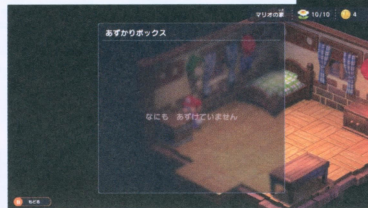
▲マリオにとってはもはや見慣れた場所かもしれない。

▶ピーチを発見。シャンデリアを吊っているクサリを攻撃しよう。

★マリオの家に飛ばされるが……

マリオとクッパが激闘を繰り広げていると、空からカリバーが降ってきて「クッパ城を乗っ取る」と突然の宣戦布告。マリオはカリバーがクッパ城に刺さったときの衝撃で自宅まで吹き飛ばされてしまう。

▲クッパ城から飛ばされてきたマリオは、自宅の煙突から家の中へ。キノピオから冷静なつっこみを入れられることに。

◀〝あずかりボックス〟は、冒険中に手に入れて持ちきれなくなったアイテムが自動で送られてくる箱だ。

★再度マリオの家から冒険に旅立つ

カリバーの出現によりピーチを救出できなかったマリオ。再度クッパ城へと向かったが、カリバーの力で城にかかる橋を壊されてしまい、中に入れなくなってしまった。

▲カリバーによって、クッパ城にかかる唯一の橋を壊してしまった。

▲マリオの家の近くにはセーブポイントがある。本格的に冒険に旅立つ前にセーブしておこう。

★クッパ城に戻ろうとすると……

橋が壊されたあとにクッパ城に戻ろうとすると、橋の手前にある〝クッパ城の見える丘〟にしかいけなくなってしまう。特に何かがあるわけではないが、城は良く見える。

▶城門から入れなくなり、カジオーの手に落ちたクッパ城。

★マッシュロードで初めての探索

クッパ城で起こったことをキノコ城の大臣に報告するため、マリオは城に続くマッシュロードを進む。

▶マッシュロードを進んで敵と遭遇すると、バトルに関する説明が始まる。最初はひととおり確認しておこう。

▲マッシュロード以降は空中に宝箱が出現するので、たたいて開ける。たたく位置は地面に映る宝箱の影で調整しよう。

！注目の敵キャラ

パタパタ

パタパタは空中に浮いているが、通常の攻撃でも届く。また、スペシャル技のジャンプを使えば弱点をつくことができる。

VS ボス ハンマーブロス

出口に待っていたのは、２体のハンマーブロス。これまでの敵とは一段格が違い、中ボスといったところだ。相手をするのが心配なら、マッシュロードでレベル上げをしておこう。

▶複数個のハンマーを投げるがアクションコマンドですべて防げる。

◀バトルに勝つと、武器〝ハンマー〟が手に入る。

キノコ城～どろぼうロード

キノコ城に着いたら、城内にいる大臣のもとにまっすぐ進んでもいいが、町の中を少し探索してから向かっても遅くはない。どこにどんな お店があるかを確認してみよう。

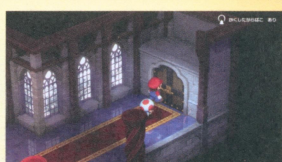
▲キノコ城のおひざ元には、小さな町が広がっている。情報収集のために、住民に話しかけてみよう。

★最初は道具屋へ向かおう

最初に向かうお店としておススメなのは道具屋だ。ここではアイテムを購入して補充ができるほか、地下でアクセサリーの〝おしらせリング〟を入手できる。

▶最初にこのアクセサリーを装備しておけば、隠し宝箱が見つけやすい。

二度と取れない宝箱？

城の扉の上にある隠し宝箱はスーパーファミコン版では、扉に進むキノピオの上からジャンプして上がらないと取れなかった。しかし、Switch版ではほかのキノピオがあとで周囲を歩くようになり、取りやすくなっている。

▲初回で取り逃しても、あとでここを訪れれば取れるようになった。

★大臣と謁見後マロと出会う

大臣にクッパ城のことなどを報告したら、城内を探索してみよう。倉庫などに良いアイテムが置いてある。その後、城を出て町に戻るとイベントが発生し、マロが仲間に加わる。

▲ピーチがクッパにさらわれることに少し慣れてきている（？）大臣。ピーチはどこにいるのだろうか。

◀大臣への報告が終わったら、町に戻る前に城の中を探索。宝箱から良いアイテムをもらっておこう。

★マロとともに町を出る

マロはクロコというワニに大事なコインを盗まれて困っていた。町で話を聞いてみると、逃げるクロコの姿を見たという情報が……。

▲マリオは自称カエルのマロを仲間に加え、マロからコインを盗んだクロコを追うことに。

マロが仲間に！

★クロコを追ってどろぼうロードを進む

クロコの目撃情報にしたがってマリオたちがやってきたのはどろぼうロード。入り組んだ道と高低差のある地形、そして空中に浮かぶ黄色い足場が特徴だ。ここに出現する敵は、マッシュロードよりも少し強くなっている。ここからは2人パーティになるのでキャラクターをうまく使い分けよう。

動く足場に乗る

◀黄色い足場に乗ると、決まった場所まで移動する。

スーパースター出現

◀宝箱からスーパースターが出たら敵に体当たり！

注目の敵キャラ

リチャード

体は少し大き目だが弱点属性が多く、体力もそう多くない。口から液体を飛ばして攻撃してくるので注意しよう。

VS ボス クロコ

クロコを発見して追い詰めるとバトルが開始。マリオのスペシャル技〝ファイアボール〟が有効なので、バトル開始直後から使おう。

▶クロコの弱点の火属性を使うスペシャル技で攻撃。

◀バトルに勝利すれば、マロから奪ったコインを取り戻せる。

再びキノコ城〜キノケロ水路

コインを取り戻したマリオとマロはキノコ城へと戻った。しかし、町と城からは怪しげな雰囲気が漂ってくる。町中にも敵が出現し、何かが起きているようだ。

★城の異変の原因を探る

突然何かに覆われたかのごとく町や城が暗くなり、敵がそこかしこに現れては襲い掛かってくる。マリオたちはより怪しげな雰囲気が漂う城のほうも探索することに。

◀町の中にはヘイパーが入り込んでいる。

▲クロコからひろったサイフがここで役に立つ。

❗注目の敵キャラ

ヘイパー

町と城の中で登場する敵。ファイアボールを飛ばして攻撃してくるが、体力は高くないので苦戦することはないだろう。

VS ボス ケンゾール

"しんえいたい"を連れて登場する。敵全体に有効で、ケンゾールの弱点攻撃もできるマロのスペシャル技"でんげきビリリ"を使おう。

◀"でんげきビリリ"でしんえいたいはほぼ倒れる。

▶"ほのおのかべ"はアクションコマンドが無効になるので注意。

★キノケロ水路を通り抜ける

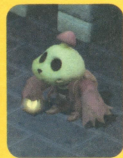
ケロケロ湖にいるマロの祖父に会いに行くことになった2人は、キノケロ水路を通り抜ける。キノケロ水路は地下にあり、水に入ったり、土管を通ったりしないと先に進めない場所だ。ここでも登場する敵が一新されるので、敵の弱点や攻撃の特徴を早くつかんでおこう。

◀水路を泳いで移動。水路には敵のプクプクがいる。

◀スーパースターが出現。手前の敵をまとめて倒そう。

▲緑のスイッチを押して水路の水を抜くことで、歩いて通れる場所が変わる。

❗注目の敵キャラ

ピエール

"アンデッドネイル"や"かなしいうた"を使ってくるいやな敵。

▲アクションコマンドでは防げない、アンデッドネイルの毒が脅威だ。

ナンダロウ

アクションコマンドを無効にする"ほのおのかべ"を使う宝箱型の敵。

▲"ほのおのかべ"の攻撃力は高くないので、脅威ではない。

VS ボス ベロ〜ム

水路の一番奥で待っている敵。相手をなめて攻撃したり、相手を丸のみして攻撃できなくする。丸のみされてしまっても、しばらくすると吐き出されるので安心だ。

▲マロのスペシャル技"でんげきビリリ"でベロ〜ムの弱点を攻撃できる。

◀"カカシスモッグ"は、相手の"こうげき"と"アイテム"のコマンドを使用不能にする技だ。

ミニゲーム "ワイン川くだり"～ケロケロ湖～ケローズ

キノケロ水路の放水で流されてしまったマリオたち。流れ着いた先はなんと滝の途中。流れる滝の勢いに逆らいながらコインを集めるミニゲーム "ワイン川くだり" の開始だ。

★ "たきコース"はつながりに注意

ワイン川くだりの前半は、上流の滝を下りながら、途中にあるコインを集めていく。滝の途中には洞窟につながる穴があり、洞窟に入ると滝の別の場所に出られる。

▲滝の途中がふた股になっていたり、洞窟の入口があったりと、迷路のようになっている。

▲洞窟の中はただ流されるだけで操作はできない。周囲のモンスターの動きを見て楽しもう。

▶洞窟から出た先にジャンプ台が置かれ、別の場所に飛ばされることも。

★ "かわコース"はタイミングを重視

ワイン川上流のたきコースが終わると、下流の "かわコース" に移る。かわコースは、タルに乗って先に進みながら、ほかのタルをよけたり、飛び移ったりしつつ、ジャンプで空中にあるコインを集めていく。移動中はタルから落ちることはないので安心だ。

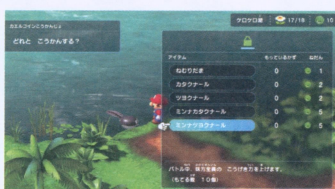
▲画面の左から現れるタルやコインの場所を良く見て、マリオを左右に移動させよう。

★ ゴールはワイン川のほとり

かわコースが終わるとワイン川のほとりにたどり着き、ミニゲームで集めたコインとカエルコインを交換してもらえる。

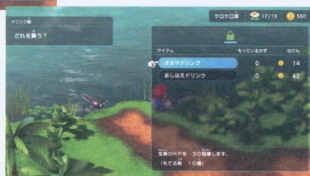
▶最初の挑戦のときだけ、特別にコイン60枚でカエルコイン1枚と交換してくれる。

★ ケロケロ湖でカエル仙人に会う

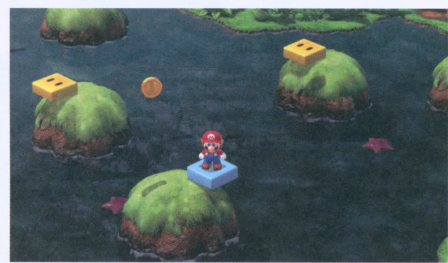
ケロケロ湖にたどり着いた2人は、マロの祖父であるカエル仙人に会う。そこでマロは改めて冒険に出ることを強く決意し、次の目的地を目指すのだった。

◀ケロケロ湖ではカエルコインとアイテムを交換できる。

・カエル仙人・

◀クッパ城ではなればなれになったピーチの行方はまだわからない。

▶カエルコインではなく通常のコインで買える道具屋もある。

★ ケローズを通る

ケロケロ湖を出たら、次は近くのケローズという場所を訪れる。ここは道が途切れている場所があるので、空中にある足場を使って移動しよう。まずは複数ある足場がどちらの方向に動くかを把握すると良いだろう。

▶ケローズは道が分岐しているが、その中心となるのがここだ。

★ メロディベイの五線譜で作曲する

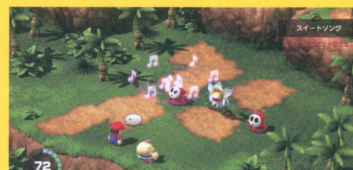
ケロケロ湖にあるメロディベイでは、作曲家のキノコフスキーが曲作りの真っ最中だった。しかし、なかなか良いアイデアがうかばないようなので、作曲の糸口になるようなヒントを湖面の五線譜を使って伝えてみよう。曲のヒントは意外と身近な場所にあるかもしれない。

▲作曲のヒントを伝える前に、五線譜の読み方をしっかり覚えておこう。

▲カエル仙人の18番になっているという歌。曲のヒントになりそうだが……。

! 注目の敵キャラ

ヘイホーはパチンコを使った通常攻撃のほかに、アクションコマンドを無効にする "スイートソング" や "ちんこんのひびき" を使ってくる。

・ヘイホー・

◀アクションコマンドを無効にされると攻撃の幅が狭まるので、早めに倒しておきたい。

ローズタウン〜ハナチャンの森

ローズタウンは、ケンゾーが城を支配していたキノコ城と同じく、不気味な雰囲気が漂っていた。町民によると、どこからともなく矢が降ってきて、当たると動けなくなるらしい。

★ 矢が降ってくる町・ローズタウン

ローズタウンは矢が降ってくるせいで、町を出歩いている人は少ない。しかし、家やお店を一軒ずつ訪ねてみると、次につながる展開が見えてきた。

▶どこから何のために射られたのかがわからない矢に、おびえて暮らす町民たち。

★ 動き出したジーノの行方を追う

マリオは民家で不思議な夢を見た。それは空から降りてきた魂のような存在が、人形に宿るというものだ。

▶マリオは動き出した人形・ジーノの行方を追う。

★ ハナチャンの森に広がる地下空間

マリオが見たのは夢ではなく本当に起こった出来事だった。魂が宿ったとたんにどこか行ってしまった人形・ジーノの行方を探して、マリオたちは近くにあるハナチャンの森へと向かった。

▲ハナチャンの森には、ハナチャンが出入りをしている大きな切り株が複数あり、地下へとつながっている。

◀森の地下は広く、ここにも敵や宝箱がある。地上の切り株とのつながりを良く見ておこう。

ジーノが仲間に加わる

▲森で見かけたジーノのあとを追うと、敵のユミンパと戦っている場面に遭遇。マリオたちはジーノを仲間に加え、いっしょに戦うことに。

! 注目の敵キャラ

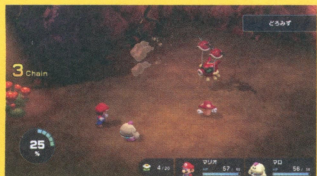
タコロン

火属性に弱いので、マリオの"ファイアボール"で攻撃しよう。

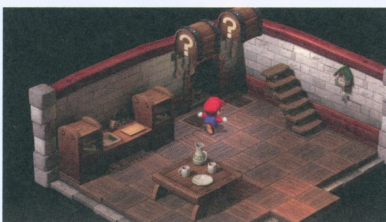
VS ボス ユミンパ

このバトルから3人パーティになるので、3人わざが使用できる。"スターライダーズ"をお見舞いしよう。

▲Y、X、Aのスイッチに矢が刺さると、そのボタンが使えなくなる。

◀アクションコマンドを無効にする"ほうでんげんしょう"。

★ 再びローズタウンに戻り、改めて探索してみよう

マリオはジーノを連れていったんローズタウンへ戻り、人形の持ち主に改めてジーノと冒険することを伝えた。ユミンパを倒して矢の脅威がなくなった町は明るくなっている。旅立つ前に町の中をグルっと一周して探索をしておくといいだろう。

◀この家に入るには、近くのキノピオを足場にする。

◀玄関から家に入ると、外の階段を下ろすことが可能。

◀人形の持ち主の少年とジーノのしばしの別れ。

ドゥカテイ～ドゥカテイ炭坑

ドゥカテイは岩だらけの炭坑の町。マリオたちが訪れたときには、落盤で子供が炭坑に閉じ込められ、大きな騒ぎになっている。炭坑に助けに向かおう。

★炭坑のある町・ドゥカテイ

ドゥカテイは炭坑自体が大きなダンジョンになっているため、探索も炭坑が中心になる。また、ここには城への帰還を目指しているクッパがいる。

▲町に到着早々、落盤事故に遭遇してしまうマリオ一行。先に炭坑を探索するのも良いだろう。

▶カリバーのせいでクッパも遠くに飛ばされたのか、こんな場所にいる。

物々交換でアイテムを入手

ドゥカテイの町では、購入や物々交換でアイテムを手に入れるイベントがある。いずれも〝トロッコレース〟が終わったあとに発生し、〝ぴかぴかいし〟もここで手に入る。

◀一見地味だが、実は貴重なアイテムの〝ぴかぴかいし〟。

◀〝ぴかぴかいし〟を欲しがる子供。また入手できるので交換しよう。

▶今度は交換したばかりの〝カルボクッキー〟を欲しがる子供に出会う。

★ドゥカテイ炭坑で人命救助

炭坑での人命救助を頼まれたマリオは、山の上の入口へ向かう。炭坑の中は敵が出現するほか、塞がれた場所を突破するのに爆弾が必要らしい。

◀日中の町には大人がほとんどおらず、仕事と救助のために、炭坑に来ている。

▲崩落のためか、道が塞がれている。ここを崩すには〝プチボム〟がいるようだが……。

★クロコが再び登場

炭坑で使っていたプチボムは、クロコが盗んでいた。罠にかかりながらも、逃げるクロコを炭坑内で追い詰め、バトルの結果プチボムを入手。

◀マリオたちの行く先々で現れては、何かしらの問題を起こすクロコ。迷惑なヤツだ。

❗注目の敵キャラ

マグメット

物理攻撃に対して高い耐性がある敵。小さくてもあなどれない。

バットン

相手を沈黙状態にする技〝ちょうおんぱ〟を使う敵。

VS ボス

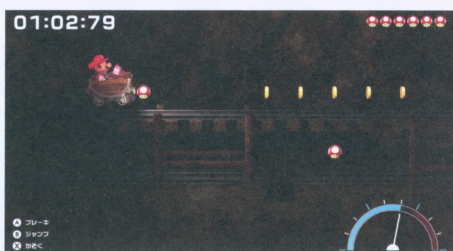
ペパット

ペパットはバトルでプチボム、ボムへい、ビッグボムの順でボム系の仲間を呼び出す。しかし、最後に呼んだ巨大ボムへいにつぶされて倒れてしまう。

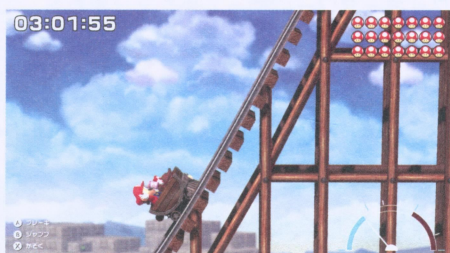
▲ペパットはボム系の敵を呼び出すだけでなく、アクションコマンドを無効化する〝すなあらし〟を使ってくるので注意。

▲呼び出されたボム系の敵を攻撃するよりも、ペパット本体に攻撃を集中させよう。

ミニゲーム トロッコレース～パイプダンジョン～ヨースター島

炭坑の奥で発見した子供をトロッコに乗せて脱出を試みる。ここからはトロッコレースのミニゲームになっているが、トロッコはスピードを出しすぎると脱線するので注意しよう。

▲トロッコの走行中は、視点が真後ろからになったり、横からになったりする。

★キノコを使って加速する

トロッコレースで回収できるのはコインとキノコだ。コインは回収して枚数を競うものだが、キノコは使用すると短い間だけ加速できる。長い直線の場所で使ったり、上り坂で速度が落ちてきたときに使おう。

▲コースの終盤に現れる急な角度の上り坂。ここはキノコを使って加速をしないと、坂の上まで上がれない。

◀トロッコレースの最後はコースがなく、炭坑に閉じ込められていたダイナの家がゴールだ。

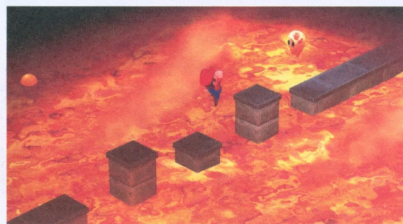
コースの出口はダイナの家

★トロッコレースはコースの先を良く見る

トロッコはレールに沿って走るが、曲がるときは速度を十分に落としておかないと、簡単に脱線し、時間をムダにしてしまう。

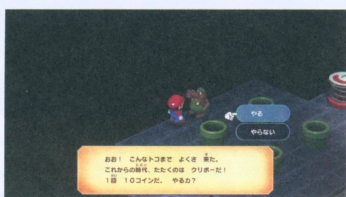
◀直角に曲がる場所は特に脱線しやすい。曲がる前にブレーキで十分に速度を落とそう。

★パイプダンジョンへの行き方は？

パイプダンジョンはハナチャンの森をクリアした時点でマップ上に出現する。ここはゲームのクリアに必要な場所というわけではないので、必ず行かなければいけない場所ではない。行くかどうかはプレイヤーしだいだ。気になる人は行ってみよう。

▲ハナチャンの森をクリア後、こっそりマップ上で解放されるパイプダンジョン。ミニゲームで息抜きをしたい人には良い場所だ。

◀〝パイプ〟という名だが、ダンジョンの中にはこんな場所もある。ダンジョン内は一本道になっているのが特徴だ。

★クリボーをたたくミニゲームが遊べる

パイプダンジョンの中には、土管の中から出てくるクリボーをたたく（踏む）、「もぐらたたき」のようなミニゲームで遊べる場所がある。土管から出てきたクリボーを踏めば＋1点、金のクリボーなら＋3点、トゲへいを踏むと－1点だ。

▲こんな目立たない場所でひっそりと営業しているミニゲーム場。ゲームのルールは単純だが、クリボーを踏むタイミングが難しい。

◀反射神経と正確な操作がポイント。土管のヘリの部分ギリギリに乗って、出てきた敵を見極めて踏むのも手だ。

★ダンジョンを抜けた先はヨースター島

パイプダンジョンを抜けると、海に浮かぶヨースター島に出る。ここには、ヨッシーが何匹かと新婚旅行で訪れたカップルがいるので順番に話しかけてみよう。

▶カジオーの恐怖がひたひたと忍び寄る本島とくらべて、ここはまだのどかだ。

★ヨッシーに乗ってレースに挑戦

ヨースター島では、〝ヨッシーたちのかけっこ（レース）〟が開催中。しかし、ヨッシーはワッシー（青いヨッシー）に連敗中の様子。今回はマリオを背中に乗せて、再戦に臨む。

◀ワッシーはクッキーをあげないとかけっこをしてくれないそうだ。

▲かけっこでは、音楽のリズムに合わせてA・Bボタンを交互に押すと走れる。

◀ここで〝クラウンカジノ〟についての情報が得られる。クラウンカジノについてはP.19を参照しよう。

イガ谷～ブッキータワー～ブッキー坂～メリー・マリー村

ドゥカティの近くにあるイガ谷を抜けて、ブッキータワーにやって来たマリオたち。ここからしばらくは、ピーチに絡んだストーリーが展開される。

イガ谷はひたすら上へ

◀イガ谷は敵が多い。この窪んだ場所に隠れているスイッチを押すと……。

▲地面に空いた穴が閉じて、近くにいる敵がすべていなくなる。

注目の敵キャラ

キャロライン

スペシャル技の〝ジャンプ〟などが有効なニンジン型の敵。

ピーチ姫を助けるためブッキータワーへ

ブッキータワーにピーチが囚われていることがわかったマリオたちは、クッパを仲間に加えてタワーに乗り込む。

入口でクッパが仲間に！

▲ブッキーはエキセントリックなキャラクター。どうやらピーチと無理やり結婚式を挙げようとしているようだ。

注目の敵キャラ

ダウト

カードでの攻撃や、岩を落とす〝フレイムストーン〟で攻撃する。

VS ボス

クラウン（あに）＋クラウン（おとうと）

クラウン（あに）

クラウン（おとうと）

ピーチを連れて逃げたブッキーの追跡を阻もうとする兄弟。兄にはマリオの火属性、弟にはマロの雷属性のスペシャル技でそれぞれの弱点を攻撃できる。

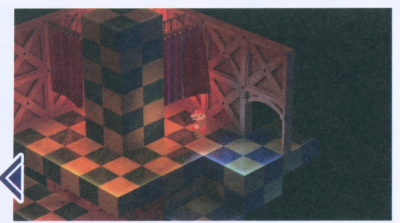
◀兄には魔法攻撃、弟には物理攻撃も有効だ。

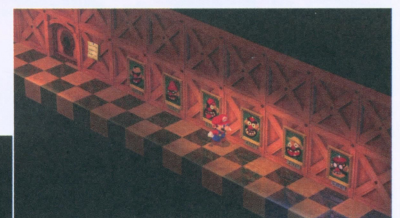
タワーの内部は仕掛けだらけ

ブッキータワーの内部は敵がいるのはもちろん、いくつかの仕掛けが施されている。しかし、武器が手に入る場所もあるのでくまなく探索しよう。

ドット絵マリオに変身する

これは完全にお遊びのしかけ。柱にかけられた布の奥に進むと、スーパーマリオのドット絵に変身。ちびマリオにもなれる。

小さくなる

肖像画で扉を開ける

廊下にずらりと飾られた絵は、ブッキー家代々の当主の肖像画らしい。みんなどれも個性的な顔をしている。

▲並んだ肖像画を正しい当主の順番にめくると……。

◀隠し部屋の扉が開き、クッパの武器として〝ワンワン〟が手に入る。

カーテンの裏に隠れる

ブッキーに見つかりそうになり、とっさにカーテンに隠れたマリオたち。ブッカーが中を確認しようとカーテンをめくるので、うまく隠れよう。

▶カーテンをめくる人数が少しずつ増えていく。隠れる場所を覚えよう。

ミニゲーム ブッキー坂～メリー・マリー村

ピーチを背負って坂を上りながら逃げていくブッキーと、それを追うマリオたち。ここはミニゲームになっている。

◀ブッキーは坂の上にあるメリー・マリー村で結婚式を挙げようとしている。

★ミニゲームはタルを踏むタイミングが重要

このミニゲームは、坂の上から転がってくるタルや、後ろから追いかけてくるブッカーたちをタイミング良く踏んで前に飛び出し、ピーチにタッチ。すると花がもらえるので、この数を競うというもの。

◀マリオは自分で前に進めない。タルやブッカーを踏んだ反動で前に跳ぼう。

◀赤いタルはほかのタルよりも転がってくるスピードが速い。

★メリー・マリー村でブッキーたちと勝負

メリー・マリー村の教会を占拠し、結婚式の準備を進めるブッキー。教会の扉は固く閉ざされているが、入れる場所はないだろうか？

・ブッキー・

▲村にいるキノピオに話を聞くと、結婚式用の料理を作っているコックは、どこかを通って教会の中に入ったようだ。教会の周囲を良く探してみよう。

▲教会に侵入できたマリオ。しかし別の扉も閉まっていた。ブッカーの提案で扉に同時に体当たりをする。

◀閉まった扉に再度阻まれるマリオたち。今度はクッパと一緒に扉に体当たりをする。

★ピーチの失くしたアクセサリーを探す

結婚式の直前、教会の中で転んだ拍子に、くつ、ゆびわ、ブローチ、かんむりを落としてしまったピーチ。そこへ駆け付けたマリオ一行は、ピーチのアクセサリー探しを始める。

◀失くした最後のアクセサリーは、意外な場所にある。近くを良く見よう。

VS ボス
ノコック2体+ストロベリー／ラズベリー

教会で戦うのは、料理人のノコック2体と、彼らが作った（？）ケーキのモンスター。ケーキは上段がストロベリー、下段がラズベリーだ。

▶ラズベリーはアクションコマンド無効の“すなあらし”を使ってくる。

・ラズベリー（下段）・

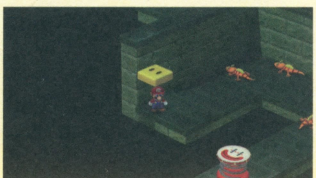
▶カジノで遊ぶには？

ヨースター島で聞いたクラウンカジノは、以下の手順でゲームを進めると行ける。まずはクリア後のブッキータワーを再度訪れよう。

❶ブリリアントカードをもらう

ブッキータワーでクラウン（あに）のお手玉ゲームを12回勝利し、ブリリアントカードをもらう。

❷隠れている足場を出す

ビーンズバレーの地下、ワンツー（金色のワンワン）の付近で3回ジャンプをし、足場を出現させる。

❸足場から上に上がる

出現した足場を使って上に上がり、壁の上を歩いて外に出ると、クラウンカジノの前に着く。

遊べるのはカードゲームを含めた3種のゲーム

カジノでは絵合わせのリメンバーゲーム、宝箱を使ったスロットマシン、あっちむいてホイが遊べる。

キノコ城～ケロケロ湖～星のふる丘

意外な形で結婚式を終え、結局ブッキーとは戦わないまま退散させたマリオたち。ピーチを取り戻したことをキノコ大臣に報告するため、一路キノコ城を目指す。

★キノコ城の大臣に報告

ピーチを救い出し、キノコ城で歓迎されるマリオ一行だったが、クッパが同行していることに恐怖する大臣とキノピオたち。しかし、マリオたちの説明で状況を理解したのだった。

▲スターロードが破壊されたこと、ジーノがその修復のためにやってきたことなども語られる。

ピーチ姫が参戦

ミニゲーム〝ばくれつカブト虫〟を購入

ピーチが仲間に加わったあとに可能になるのが、この町の宿屋でキノピオが遊んでいるゲーム〝ばくれつカブト虫〟の購入だ。値段は500コインとちょっと高め。ゲームの内容は、カブト虫を操作して敵を撃つシューティングだ。

▲これまで宿屋で何度話しかけても遊べなかったあのゲームが、ついに購入できるようになった。

◀カブト虫は左右のみ移動できる。黄色い星型の弾を撃って、空中を飛び回るノコノコのコウラ型の敵を倒そう。

★カエル仙人に話を聞く

新たなスターピースの情報を求めて、カエル仙人の元を訪れたマリオたち。仙人に話を聞くと、最近星のふる丘に星が落ちたことがわかり、早速丘へと向かう。

▶頼まれていたコオロギせんべいを渡し〝ケロケロのつえ〟をもらう。

▲ケロケロのつえは、カエル仙人の手作りだとか。大事に使おう。

▲さすがは物知りで知られるカエル仙人。欲しい情報が集まっている。

★星のふる丘で4つ目のスターピースを回収する

星のふる丘では、どこかに落ちたというスターピースを探す。この丘はそれほど広い場所ではないが、いくつかのエリアに分かれており、各エリア間には閉ざされた扉がある。この扉を開くには、エリア内にある星型の黄色い花をすべて調べる必要がある。まずはこの星型の花を探して回ろう。

すべての星形の花を調べる

◀エリア内には、花と同じ色で似たような形をした星が数多くあるので、よく見てから調べよう。

開いた星型の扉をくぐる

▶エリア内の花をすべて調べれば、大きな星の鍵穴を通って次のエリアに進める。

一番奥にスターピースを発見

◀最後のエリアの一番奥には、4つ目のスターピースがある。戦闘を避ければすぐにたどりつけるだろう。

！注目の敵キャラ

ルビー

自爆する技〝うんさんむしょう〟が脅威。一撃で戦闘不能になってしまうことも。

マンゾー

体力はそれほど高くないがアクションコマンド無効の〝さぶざむ〟を使ってくる。

リップルタウン～海～ちんぼつ船

ピーチの提案で、星のふる丘の近くにあるリップルタウンへ。しかし、かつてキノコ城やローズタウンを訪れたときのように、ここも町の様子が不気味だった。

★ 不気味な雰囲気の町・リップルタウン

リップルタウンの人々には生気がなく、お店の従業員も演技をしているような反応だった。この町で何かが起こったのは間違いなさそうだ。

▲住人の顔色が悪い。店主と客というより、店主役とお客役のような……。

▼何かを隠すような態度。住人が全員入れ替わっているのだろうか？

★ 町の南にある海へ

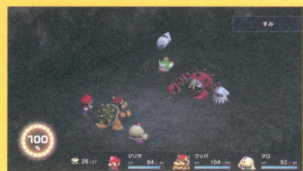
リップルタウンの南には海が広がっており、浅瀬には沈没船があった。ここでは、海面の渦に入ると海中を歩けるようになる。これで海底を探索してみよう。

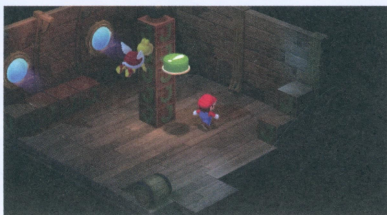
▶海岸から沈没船が見える。町の異変の正体はここにあるのだろうか。

❗注目の敵キャラ

ゲッソー

スミで攻撃してくる海中の敵。火と雷属性の攻撃に弱い。

★ 沈没船を探索してパスワードを探す

海岸から海底を歩いて、船の甲板にある土管に入ると、沈没船の中に入れる。船内では、どこかの部屋にある6つのパスワードを手に入れ、船の後部にある伝令管から伝えることで、鍵のかかった部屋に入れる仕組みだ。しかし、スイッチを押すという共通点こそあるものの、パスワードの入手方法は6通りあるため、探索には少し時間がかかるだろう。また、出現するのは幽霊系のモンスターが多く、使用する技も強力だ。加えてボス戦が2回もある。パーティの装備品や所持アイテムを万全にしておこう。

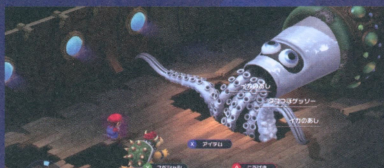
▲この土管が沈没船の入口。船内の探索時間は長くなることが予想される。回復系アイテムが不足していたら先に買ってこよう。

▲6つのパスワードは緑色のスイッチを押すと出現するが、スイッチを押すための方法が6通りある。

VS ボス

タコつぼゲッソー

タコつぼゲッソー

鍵のかかった扉の先にいるボス。3本のイカのあしと2回戦い、最後にイカのあし2本＋本体のタコつぼゲッソーと戦う。イカのあし、本体ともに火属性が弱点だ。

イカのあし×8

◀あしにつかまると一時戦闘が不可に。アクションコマンド無効技〝かんけつせん〟〝すなあらし〟に注意。

❗注目の敵キャラ

カロン

攻撃をしても完全に倒すことはできないが、アイテムの〝せいすい〟を使うと倒せる。

レイホー

アクションコマンド無効技〝すなあらし〟を使う。〝せいすい〟を落とすことがある。

VS ボス

ジョナサン＋バンダナブルー

ジョナサンは周りにいるバンダナブルーをすべて倒したあとにある程度ダメージを与えると、マリオとの一騎打ちを持ちかけてくる。

ジョナサン

バンダナブルー

▲〝ダイヤモンドカッター〟は、マリオの後方に飛んだあとブーメランのように戻って攻撃。

リップルタウン~カントリーロード

沈没船からリップルタウンに戻って来ると、入手したばかりのスターピースが待ち構えていた住人たちに奪われてしまう。この怪しげな住人たちはジョナサンの仲間ではなかった？　ひとまず逃げていった住人たちを追う。

★奪われたスターピースを取り戻す

奪ったスターピースを持って町の奥のほうへと逃げていく住人たち。そこへジョナサンが現れると、住人たちは合体し、真の姿・ヤリドヴィッヒへと変わった。

▲スターピースを持ってくることがわかっていたかのように待ち構えていた住人たち。

◀ジョナサンは敵のなかでも強い義侠心を持ったキャラクターだ。

ヤリドヴィッヒ

VS ボス ヤリドヴィッヒ

ヤリドヴィッヒは分裂をするので、攻撃特化型でパーティを組むか、弱点の雷属性で攻撃できるマロがいると便利。

ヤリドヴィッヒ

◀アクションコマンド無効技の〝すいじょうきばくはつ〟や分裂する〝ミラージュアタック！〟などの技を使う。

ミニゲーム “カブト虫キャッチャー”をプレイ

ヤリドヴィッヒを倒したあと、リップルタウンのカブト虫買取センターで〝むしかご〟を買う。次にブッキー坂に行くとミニゲームの〝カブト虫キャッチャー〟が遊べるようになっている。遊び方はピーチがさらわれたときと同じだが、ピーチが投げる花の代わりに、空を飛んでいるカブト虫を集める。ゲームが終わってもむしかごを買えば再挑戦可能だ。

▲金色のカブト虫は、１匹１枚で〝カエルコイン〟と交換してもらえる。

▲坂の上で捕まえたカブト虫の種類を集計。オス１匹でコイン50枚、メスは１匹１枚だ。

★4つのエリアからなるカントリーロード

カントリーロードは道が4つのエリアに分かれているので、全体で見ると広く感じる場所だ。そのためか、地図から行く先を選ぶ場合は〝カントリーロード　入口〟と〝たかいガケ〟（P.24のパタパ隊のガケ）から選べる。

1 ガケエリア

カントリーロードのスタート地点。地図で〝カントリーロード入口〟を選んだときもここに出る。角度を変えて打ち出す青い大砲や動く足場を使って上に進もう。

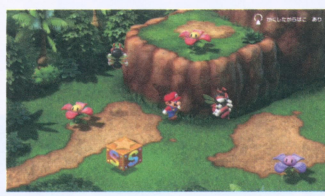
▶狭い足場に敵がいるため、バトル無しに通り抜けるのは難しい。

！注目の敵キャラ

カサカサアロエ

物理攻撃が利きにくい敵。〝ほのお〟をはいて攻撃してくる。氷属性の攻撃が弱点だ。

2 ガケの上エリア

岩だらけだったガケエリアから一転して緑が豊かなエリア。森のほうに伸びた高台からは下に飛び降りることができる。出現する敵の種類は少ないものの、空を飛んでいる８ビートレッドは避けにくい。

▲比較的狭い場所なので、ハチ型の敵・８ビートレッドとエンカウントすることが多い。

▲ここから飛び降りると３つ目のエリアに行ける。このエリアで隠し宝箱を取ったら次に進もう。

！注目の敵キャラ

フラワーリップ

体力が８ビートレッドよりも高い。アクションコマンド無効技〝ねむけのかふん〟を使う。

3 ちくわブリッジエリア

高所に架かった、ちくわブロックでできた橋を渡るエリア。橋を渡ることがタイムアタックのミニゲームになっており、3つの難易度から選んで渡れる。急いでいるときはゲームをやらずに、普通にジャンプをして渡ることもできる。

▲難易度によって、ちくわブロックの崩れ方や渡るための操作方法が少し違う。チャレンジは1回5コインで、渡りきるとコインをダブルアップできるチャンスがある。

4 砂漠エリア

一面に砂漠が広がるエリア。砂漠にはアリ地獄のような穴が複数あり、移動をしている。ここでは地上を歩いているだけではほかのエリアに行くことはできない。どこかで砂漠の脱出方法を聞こう。

！注目の敵キャラ

モクモクラー

魔法やスペシャル技を当てないと実体を現わさない敵。

▶砂漠では、複数のアリ地獄が常に移動している。良く見ると中に敵がいる場合といない場合があるが、何か秘密がありそう。

▲敵のいるアリ地獄から砂漠の地下に入れるが、ここにも別の敵がいる。

★ベロ～ムしんでん

カントリーロードを抜けた先にあるベロ～ムしんでん。かつてキノケロ水路で戦ったあのベロ～ムの神殿だ。ここではおみくじの引き方で、下の階に進むときのルートが分岐する。

1回目のおみくじ

1回目は3つのベロ～ム像の舌をどの順番でたたくかで、もらえる物が変わる。たたき方の組み合わせは全部で6種類だ。

▶50コインを払えば何度でも挑戦できる。全パターンを試そう。

2回目のおみくじ

1回目の場所から下に降りると2回目のおみくじが引ける。「ん～、おなかすいたな～」と出たら、その後バトルになる。

▶もしも金色のベロ～ムにあった場合は右の記事を参照。

！注目の敵キャラ

トンダリヤ

神殿の中で出現する数少ない敵の1種。無属性の魔法〝ウィルオーウィスプ〟を使う。

★金色のベロ～ムを動かすには？

金色のベロ～ムは、〝しんでんのカギ〟を食べるといなくなる。このカギはモンスタウンの高い場所にあるので、ドッスンに何度も話しかけて下に落としてもらおう。

◀ドッスンに話したときの衝撃で、高い場所にあるカギを下に落としてもらう。

▲モンスタウンで〝しんでんのカギ〟を手に入れたら、金色のベロ～ムの元に戻り、食べさせてみる。すると、かたくなに動かなかったベロ～ムが……。

▲どこかにいなくなった！ これでカエルコインのほか、〝ウルトラキノコ〟や〝かえんだま〟などの貴重なアイテムを手に入れられる。

VS ボス ベロ～ム

飲み込んだこちらの味方をコピーしてから吐き出したり、アクションコマンド無効技〝にじいろシャボン〟を使ったりと以前よりも強くなっている。

ベロ～ム

◀にせの味方が敵になると、ちょっと手ごわくなる。

モンスタウン～ベロ～ム神殿～カントリーロード

モンスタウンは、ベロ～ム神殿から通過するだけの町のように見えて、実は重要なイベントが発生する場所だ。その１つが右でも触れている隠し要素。その答えは自分で見てみよう。

★モンスタウンの家を回ろう

ここでは、お遊び要素の道場とクリジェンヌのお店をのぞき、民家の重要度が高いので町をひととおり回ろう。なかでも隠し宝箱の数を教えてくれる家、バトルで成功したスーパージャンプの最高回数を教えてくれる家は、やり込みプレイにも役立つ。

道場主・ジャッキー

封印された扉のナゾ

封印された扉は、ドゥカティの町で〝はなび〟と物々交換して手に入れた〝ぴかぴかいし〟に反応する。

▶扉を封印しなければいけなかった理由がわかる。

◀町の隅のほうの地面に空いたこの穴は、中に入るとセーブができる。

◀このモンスターに話しかけると、開けていない隠し宝箱の数がわかる。

◀このベッドで寝るとモンスターが現れ、おふだを隠した場所のヒントを教えてくれる。

★ベロ～ム神殿からパタパ隊のいる垂直のガケへ

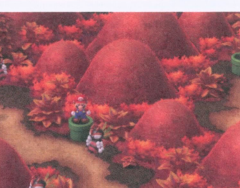
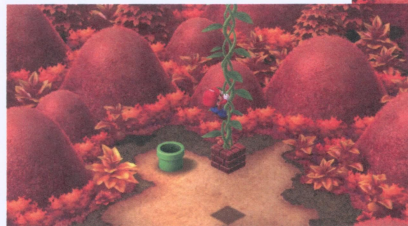
モンスタウンで聞いた、パタパ隊のいるガケは、ベロ～ム神殿から行くことができる。しかし、神殿の通路から行くことはできないので、少し迷いやすい。正解は右の写真のジャンプ台で跳ねて砂漠に出たあと、真北の出口から進んで行くルートだ。

◀通路ではなく、ジャンプ台が正解への入口になっているのでわかりにくい。

タイムアタックに挑戦！

▶パタパ隊のいるガケは、パタパタの上を渡りながら頂上を目指す。頂上までの時間は記録されているのでタイムアタックに挑戦しよう。

★ビーンズバレーでタネを探す

道が土管でつながっているビーンズバレーでは、豆の木のタネを探すことに。タネを見つけたあとは空中のレンガブロックに植えて、そこから芽を出したつるを伝って空へ上がろう。

▲道が途中で途切れていて、土管を通らないとほかの場所に行けない。地下もあるのでくまなく探索しよう。

◀レンガブロックに植えた豆の木が伸びていく。ジャンプしてつかまったら、そのまま上へ。

地下も忘れずに探索しよう

ビーンズバレーの地下で一番重要なのは、P.19 で解説したカジノへ行くのに必要な足場だ。ワンツーのいる場所は１か所しかないので、すぐにわかるだろう。

◀隠れた足場の場所のヒントは、この５つ並んだ土管のどれかに入ることだ。

!注目の敵キャラ

パックンブルー

ここでは土管の入口にいすわっている。トンダリヤのじょうろの水で育つのを待とう。

VS ボス クイーンフラワー

クイーンフラワーは、トンダリヤから与えられる水で３回変身する。変身するたびに巨大化し、攻撃力も高くなる。最大化するとアクションコマンド無効技の〝さくらふぶき〟や〝カカシのかふん〟を使ってくる。

◀アクションコマンド無効技ばかり使うので戦いにくい。

豆の木〜マシュマロの国〜マシュマロ城

豆の木を上りマシュマロの国にやってきたマリオたち。そのタイミングで、病にふせている王に代わり、行方不明だった王子とマルガリータという女性が国を治めることが発表されたが……。

★ 大きな豆の木を上って空へ

豆の木を上っている途中にも敵が出現する。しかし、敵はヒマンパタとパーディの2種類のみなので、手こずることはないだろう。

! 注目の敵キャラ

ヒマンパタ

太って動きがにぶいのか、1回ぶん何もしないことがある。そこが攻撃のチャンスだ。

★ ツルを渡るときは影を見てから

豆の木のツルが途中で切れている場所では、ほかのツルに飛び移ることになる。しかし、ツルが立体的な配置になっているので、水平にジャンプをしても飛び移れないことが多い。

▲空中にあるツルの影が雲に落ちている。これを見るとツルどうしの位置関係がわかる。

▶黄色いツルから青いツルに飛び移る場合は、右奥方向にジャンプすればいい。水平にジャンプしても無効だ。

★ マシュマロの国で事件を解決

なかば鳴り物入りで王座についたドドとマルガリータを見ていると、姿はもちろん言動があやしいとわかる。マリオたちは、城に納める銅像になりすまして城内に潜入。中で話を聞くと、どうやら2人は王族になりすましていることが判明。マリオたちはこの事件を解決するべく、2人と対決する。

▲どこからやって来たのかは不明だが、2人してこの国を乗っ取ろうとしているようだ。

▶自分の銅像を作らせて城内に飾るマルガリータは、虚栄心の強い女性。それを利用し、銅像のふりをして城に潜入する。

◀彼らが乗っ取ろうとしているこの国の王と王妃、そして王子はどこにいるのだろうか？

! 注目の敵キャラ

ヘクトバール

体力は高くないが、電気を球体にした〝ライトニングボール〟を投げて攻撃してくる。

▶ 温泉に入れる

マシュマロの国の事件が解決すると、温泉に入れるようになる。しかし、長く入っていると顔が赤くなってしまう。

VS ボス

キャサリン（あやしげなカラ）

キャサリンはカギのかかった部屋にいる。最初はカラの中にいて、攻撃を繰り返すとカラが割れて出てくる。

◀攻撃するごとにカラにヒビが入り、やがて割れる。

▲口からタマゴを吐いて攻撃。ある程度ダメージを与えると戦闘は終了。

VS ボス

ドド＋マルガリータ

最初はドドとマルガリータを相手にパーティが2つに分かれて戦い、最後にはお互い合流。アクションコマンド無効技〝オーロラのかがやき〟を使う。

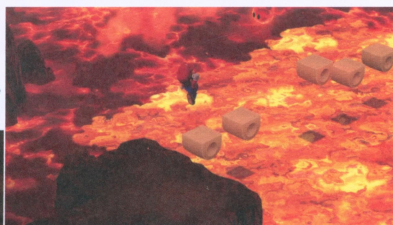
▶ほかにもアクションコマンド無効技の〝カチカチン〟なども使う。

バーレル火山～マシュマロの国

雲の上にあるマシュマロの国から飛び降り、マリオたちがやって来たのはバーレル火山。溶岩がすぐ近くを流れている非常に危険な場所だが、ここにも敵は出現する。足元に注意しながら探索しよう。

★火山に眠るスターピースを探す

ここでは、どこかにあるスターピースを探し出すことが目的。道中の道は狭く、崩れやすいので慎重に。

▶ちくわブロックの橋を渡る。足場が小さいうえに、溶岩からボブルが飛び上がってくるので、やっかいだ。

◀ようやく見つけたスターピースだったが、突然現れた何者かに奪われてしまう。山の上へと逃げる敵を追いかけよう。

！注目の敵キャラ

フンガー

木の形をした岩のような敵。頭から火の玉を吹き出す〝だいふんか〟を使う。

ジダンダ

頭と体に分かれて動ける敵。頭を先に倒すと、自爆技〝うんさんむしょう〟を使う。

★山頂で戦隊5人とバトル

スターピースを奪ったのは、戦隊を組んでいる5人の敵。山頂に戦艦・オノフォースを呼び出すので、乗り込んで戦うことに。

▶こんな大きな戦艦を持っているカジオー軍団。どれだけの科学力を持っているのか。

VS ボス カイザードラゴン→ドラゴンゾンビ

火山の奥でスターピースを守るように待っているカイザードラゴン。倒すとそのままドラゴンゾンビに変身するので、ここでは2回ボス戦を行う。

▶アクションコマンド無効技の〝ほのおのかべ〟と〝すいじょうきばくはつ〟を使う。

•カイザードラゴン•

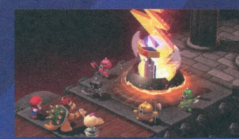
•ドラゴンゾンビ•

◀ドラゴンゾンビの〝がんせきガラガラ〟は岩を降らせるアクションコマンド無効技だ。

VS ボス 戦隊5人＋オノフォース

5人を倒したあとにレッドがオノフォースに乗って放つアクションコマンド無効技〝ジャスティスティスブレイカ〟が強力。オノフォースは雷が弱点だ。

•オノフォース•

◀ダメージが大きい〝ジャスティスブレイカ〟。

◀マロの〝かみなりドッカン〟などを使おう。

•レッド• •グリーン• •イエロー• •ピンク• •ブラック•

★マシュマロの国からジュゲムバスに乗る

スターピースを取り戻したら、報告のためにマシュマロの国へ戻る。クッパ城に戻れないことを話すと、ここから出ているジュゲムバスで城に行けると教えてもらえる。

▶手厚いサポートでマリオたちを助けてくれる王と王妃。橋が壊されて行けなかったクッパ城への道が開かれた。

◀町のはずれにあるジュゲムバスの乗り場。しばらく運航をしていなかったようだ。ここからクッパ城へ一直線で飛んでいこう。

クッパ城

オープニング以来、久しぶりに戻ってきたクッパ城。城主のクッパも感慨深いことだろう。しかし、そんな感傷に浸る暇もなく、城内ではクッパにすら立ち向かうクッパ軍団が次々と現れる。カジオー軍団に操られているのだろうか？

★ 6つの扉のなかからどれを選べば良いか？

城に入って最初に立ちはだかるのが6つの扉だ。扉の中には、バトル、パズル、アクションの異なるコースが2つずつある。このうち4つをクリアしなければならない。どれに挑戦するかはプレイヤーしだいだ。ひととおりコースを試してみて、クリアできそうなものを選ぼう。

▲直線の通路に敵が次々と現れるので、すべて倒して端までたどり着けばクリアだ。

▲クイズやパズルなどの謎解き問題に挑戦していくコース。全部正解できればクリア。

▲アクションを駆使してゴールまでたどり着くコース。比較的クリアしやすい。

★ 登場するモンスターの数は全ダンジョン中で最多

クッパ軍団の本拠地であり、カジオー軍団の前線基地にもなっているクッパ城。それだけに、ここにはこれまで戦った敵も含めて、最も多種類の敵が登場する。敵の弱点を思い出しながら戦おう。

▲クッパ軍団のなかにはクッパの姿を見て動揺したり、逃げ出す者もいる。

▲クッパ城の中にまで入り込んだクロコ。今回はアイテムを売ってくれる。

! 注目の敵キャラ

ヨロレイホー

〝しにがみのかま〟は攻撃力が高く、一撃で戦闘不能になる場合も。

! 注目の敵キャラ

ナンジャロ

ナンジャロは、口から炎を吐く赤いドラゴンのドッシーを呼び出すのがやっかいだ。

ジュゲム

イガ谷でしか戦えなかったジュゲムが登場。戦ってモンスターリストを埋めよう。

VS ボス ブーマー

•ブーマー

最初にクッパと戦ったシャンデリアの上で、今度はブーマーとバトル。色によって攻撃の耐性が変わる鎧に注目。

◀鎧が赤いときは物理攻撃に耐性がある。刀を使った〝つき〟攻撃をしてくる。

▶鎧が青いと物理攻撃が効きやすい。攻撃力の高い技〝つばめがえし〟を使う。

VS ボス カリバー＋みぎめ／ひだりめ／くち

カリバーは一番上にあるドクロが本体。そのほか、みぎめ、ひだりめ、くちに分かれている。攻撃してどちらかのめを回すとバリアが消えるのでその隙に本体を攻撃しよう。

•カリバー

◀どちらかのめを回すと本体への攻撃が有効になる。最初はめを優先的に攻撃しよう。

▶くちを放っておくと、アクションコマンド無効技の〝フレア〟や〝ほうでんげんしょう〟などを使ってくるので注意。

武器世界〜武器工場

武器世界はクッパ城の次に訪れる、このゲームの最終ダンジョンだ。現れる敵はカジオー軍団が中心で、クッパ城とはガラッと変わっている。しかも、中ボスクラスの敵が多い。苦戦するようであればしばらくレベル上げの経験値稼ぎをしてもいいだろう。

★ 中ボスとの連戦が続く最終ダンジョンを進む

ここの特徴は、中ボスクラスが連続で登場し、以前戦ったボスの量産型も現れることだ。こうなると単に装備の良し悪しだけではなく、パーティの編成も勝敗の決め手となる。

▲バーレル火山で戦ったあの戦隊メンバーが量産型で登場。しかも強い魔法を使ってくる。

◀初登場の中ボスが次々と登場するうえに、ほぼ連戦していくので、油断ができない。敵をよく見て戦おう。

! 注目の敵キャラ

プヨメーバ

アメーバのように分裂する敵だ。毒状態になる〝もうどくさいぼう〟攻撃に注意しよう。

ニンジャくん

弱点属性のない敵。相手の体力をゼロにした瞬間に最後の攻撃をしてくるので油断禁物。

VS ボス リンリン+メビウス

鐘の部分がリンリンで時計本体がメビウスだ。メビウスは時計の針が1時間進むごとに、攻撃や回復などの異なる行動をしてくる。

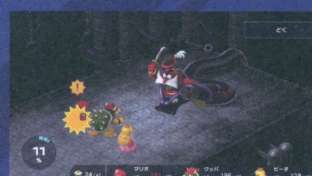
•リンリン+メビウス•

VS ボス ドルトリンク・メーテルリンク+アースリンク

ドルトリンク

•メーテルリンク•

アースリンク

最初は3体がバラバラに出現するが、ドルトリンクとメーテルリンクのうち、あとに倒れたほうがアースリンクと合体して攻撃してくる。

VS ボス カカリチョー

武器世界の工場で働く係長。〝こんじょうアップ〟や〝きはくアップ〟でステータスの向上をはかるが、苦労せずに倒せるだろう。

•カカリチョー•

VS ボス カチョー

出現時に引き連れていたテンをすべて倒すと再度呼ばれてしまうので、できるだけカチョーに味方の攻撃を集中させよう。

•カチョー•

VS ボス ブチョー

オノによる通常攻撃と爆弾を落とす〝ばくだんゴロゴロ〟が強力。カチョー同様に味方を全部倒すと再度呼ばれてしまう。

VS ボス コウジョウチョー＋ラスダーン

ニンジャのようなコウジョウチョーは〝どくばり〟攻撃を警戒。ラスダーンは〝ライトサーベル〟〝ちょうおんぱ〟などの多彩な技を使う。

★この先は最終ボス・カジオーとのバトル

この先にいる最終ボス・カジオーとのバトルは、ぜひ自分の目で確かめてほしい。最終ボスらしく手ごわい相手だが、パーティメンバー全員が力を出し切れば倒せない相手ではない。

◀キノピオがアイテムを売ってくれるので、回復系のアイテムを買っておこう。

◀工場で続々と生み出されていた量産型の敵もカジオーが作っていたのだろうか？

2周目は1周目のやり残しを回収していこう

無事にエンディングを見たら、ぜひ2周目のプレイに挑戦してほしい。2周目はストーリーこそ変わらないが、ボス戦で1周目とは少し違う戦いが楽しめるうえ、ゲームの流れがわかっているぶん、探索もしやすいはずだ。

1 取り逃した宝箱を見つける

2周目のプレイ目標としてまずオススメしたいのが、取り逃していた宝箱の回収だ。アイテムが増やせることに加え、残りの宝箱数をゼロにするという目標も達成できて満足度も高い。

残りの宝箱の数を確認する

開けていない隠し宝箱の残り数は、モンスタウンのモンスターに聞けばわかる。町やダンジョンを1つずつ回って調べよう。

▶もちろん、1周目のプレイで全隠し宝箱の発見を目指しても良いだろう。

アクセサリーで場所をしぼりこむ

隠し宝箱の残りの数がわかったら、〝もっとおしらせリング〟をパーティの誰かに装備させて探索に出かけよう。

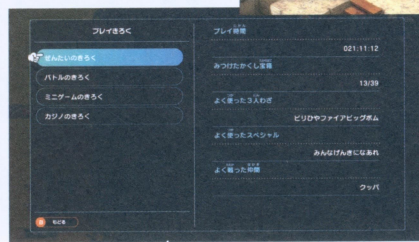
▶アクセサリーの音が鳴っても、地面から一段高い場所に宝箱が隠れていることも。

2 ボスと再戦してみる

2周目では、1周目で倒した一部のボスと再戦することができる。しかも、話しかけたときの反応が違い、1周目よりも強くなっている。

▶沈没船にいるジョナサンに2周目で話しかけた場合は、こんな反応だ。

3 プレイ記録を埋める＆更新する

今回の記事でも紹介してきたように、本作は収録されているミニゲームが多く、内容も多彩だ。2周目はこれらのミニゲームをやり込んで、1周目の記録を塗り替えてみよう。

▲イベントの1つとしてプレイしたミニゲームほど、プレイ回数が少なくなりがち。再挑戦しよう。

◀各ミニゲームの記録は〝たびのきろく〟の〝プレイきろく〟の項目からも内容を確認できる。

ついに『コース追加パス』

コース追加パス

2022年３月に第１弾が配信され、１年半以上に渡って次々と追加されてきた新コースも、今回でついにラスト！　多彩なコース＆キャラクターで、マリオたちのレース対決を思う存分楽しもう。

マリオカート8　デラックス
コース追加パス

Nintendo Switch
RCG
配信中

●任天堂　●¥2,500（税込）

※『マリオカート8 デラックス』の有料追加コンテンツです。プレイするには『マリオカート8 デラックス』のソフトが必要です。

ドングリカップ

Tour ローマアバンティ

イタリアのローマをモチーフにしたコース。カーブや段差が多いので、ドリフトやジャンプアクションを決めながら走ろう。

永遠の都を舞台にレースを繰り広げる

▶ヴィットーリオ・エマヌエーレ２世記念堂、コロッセオ、真実の口といった名所が登場する。

GC DKマウンテン

火山を上ったあと、ふもとのジャングルを目指すコース。後半は急なヘアピンカーブが続くうえに落下しやすいので注意。

火山とジャングルのオフロードコース

▶タル大砲で一気に山頂へ。山下りの途中では岩が転がってくるのでぶつからないように。

Wii デイジーサーキット

海沿いの道を駆け抜けるコース。高低差はほとんどなく、カーブは多いが道幅が広めでドリフトしやすいので、高速で走れる。

港町に作られた高速サーキット

▶直線は少ないが、ドリフトしやすいカーブが多い。積極的にミニターボを狙っていこう。

Tour パックンしんでん

水中に沈んだ遺跡が舞台。コースの大半が水中で、段差や間欠泉など、ジャンプアクションを狙える場所が多いのが特徴だ。

パックンフラワーなどが潜む水中神殿

▶パックンフラワーをはじめ、さまざまなお邪魔キャラが登場。うまくよけながら走ろう。

の全48コースが配信完了！

第6弾で追加されたコースと新要素をチェック！

『マリオカート8 デラックス コース追加パス』の最終弾となる第6弾が、11月９日に配信された。これですべての追加コースの配信が完了し、本編と合わせると全96コースという大ボリュームに！　今回は第６弾で追加されたドングリカップ、トゲゾーカップの各４コースを紹介。このほかにも新要素も追加されているのでチェックしていこう。

新キャラクターは4体追加！

▶12月号で紹介したとおり、ディディーコング、ファンキーコング、ポリーン、キノピーチの４体が新たに参戦！

新要素1 Miiスーツが17種類追加

「キノピコスーツ」「ワンワンスーツ」「プクプクスーツ」など、新たなMiiスーツが17種類追加された。また、amiiboを使うと手に入るMiiスーツに、「デイジースーツ」も追加されている。

◀▲Miiスーツは Mii選択時に着替えられる。性能の違いはないので好きなものを選ぼう。ちなみにMiiは体の大きさによって軽量級、中量級、重量級が決まる。

Miiでレースに参戦！

新要素2 「ミュージック」機能でコースのBGMが聴ける

各コースのＢＧＭを存分に聴くことができる「ミュージック」機能も新たに追加された。効果音なしで純粋にＢＧＭだけを堪能できるので、レースの合間の気分転換や、作業時の“ながら聴き”などに、お気に入りの曲を流してみよう。

トゲゾーカップ

Tour マドリードグランデ

スペインのマドリードをモチーフにしたコース。周回数によって走行ルートが変わり、サッカーのスタジアム内を進む場所も。

活気あふれる大都市を疾走！

▶プエルタ・デル・ソル、マドリード王宮、プラド美術館、アルムデナ大聖堂などが登場。

3DS ロゼッタプラネット

雪道や氷の上を走っていくコース。道幅の狭い場所が多いうえに滑りやすいので、コースアウトしないように注意して走ろう。

雪と氷に覆われたとある惑星のコース

▶路面のほとんどが雪か氷となっている。コース中盤に氷上と水中にルートが分岐する場所も。

SFC クッパじょう3

溶岩上に広がる危険なコース。道幅は広いが直角カーブが多く、コースアウトすると溶岩に落ちてタイムロスとなるので注意。

溶岩の上に建てられたクッパ城を走り抜ける

▶コース前半は反重力エリアに。高低差や分岐もあるなど、ＳＦＣ版から大きく変化している。

Wii レインボーロード

シリーズ恒例の最終コース。コース全体が反重力エリアとなり、加速できる場所が多いが、コースアウトしやすいので注意。

宇宙に広がる虹の道を走る

▶起伏が激しく、急カーブが多い。ガードレールがない場所も多いので、落ちないように。

桃太郎電鉄ワールド ～地球は希望でまわってる！～ 公式ガイドブック

好評発売中!!

A5判／192ページ
定価（本体1700円＋税）

ソフトといっしょに ぜひ 買ってください！

ゲームの基本がわかる
ゲームの基本システムはもちろん、攻略のポイントをわかりやすく解説

世界の地域マップと物件がわかる
世界の都市の物件を独占した時の総額と独占後の収益総額を紹介

イベントの条件と効果がわかる
すべてのイベントの発生条件を詳しく紹介。メリットとデメリットを知ろう

歴史ヒーローやお祭り精霊がわかる
世界各地の歴史ヒーローとお祭り精霊の効果や特徴を詳しく紹介

KADOKAWA Game Linkage公式サイト
https://kadokawagamelinkage.jp/

発行 株式会社KADOKAWA Game Linkage　発売 株式会社KADOKAWA
〒112-8530 東京都文京区関口1-20-10 住友不動産江戸川橋駅前ビル
※お問い合わせは左記URLのフォームから承ります

ポケモン情報局

Special

Pokémon Information Station

『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝』の公式イラストを、イラストギャラリーでまとめて公開！　さらに気になる新情報をまとめてチェックしよう。

待望の後編も ついに 配信開始！

前編 碧の仮面 みどりのかめん

追加コンテンツ『ゼロの秘宝』の、現在公開されている公式イラスト大集合！　パルデア地方とは異なる場所で出会うポケモンや人物を見つつ、新たな冒険に思いをはせよう。

ポケットモンスター スカーレット・バイオレット ゼロの秘宝

Nintendo Switch / RPG / 配信中

●発売：ポケモン　販売：任天堂　制作：ゲームフリーク　●¥3,500（税込）
●追加コンテンツ（ダウンロード販売）

前編・後編そろい踏み！

追加コンテンツを イラストギャラリーでチェック！

前編と後編そろっての配信が始まった『ゼロの秘宝』の前編では、林間学校のメンバーとなり「キタカミの里」へ。後編では交換留学でポケモンバトルが盛んな「ブルーベリー学園」を訪れ、イラストにあるポケモンや人物たちと出会うこととなる。

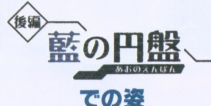
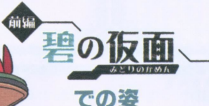
【主人公（じんべえ）】

前編 碧の仮面 みどりのかめん での姿

◀林間学校の拠点「スイリョクタウン」に向かうことに。

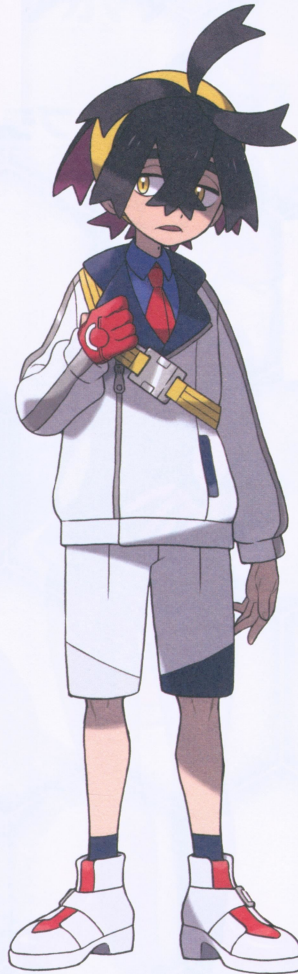
◀強いトレーナーを育成するための施設なども訪れる。

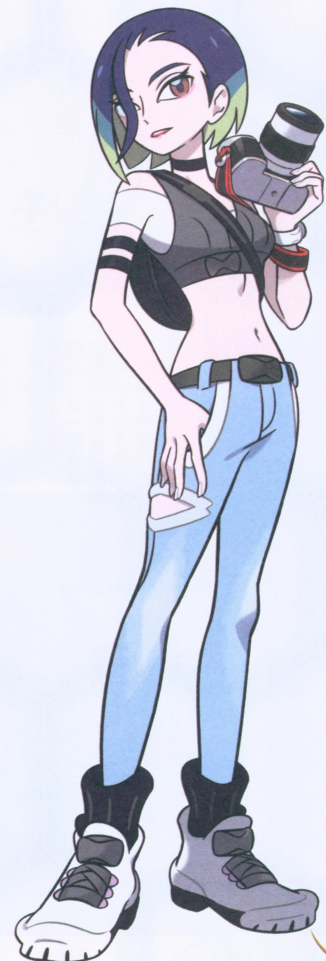
【主人公（ブルーベリー学園の制服）】

後編 藍の円盤 あおのえんばん での姿

Art gallery
— Character 1 —

ゼイユ

キタカミの里出身で、スグリの姉。姉弟ともに「前編・碧の仮面」と「後編・藍の円盤」を通して登場する。ブルーベリー学園に通っている。気が強く、少し身勝手な一面もある。

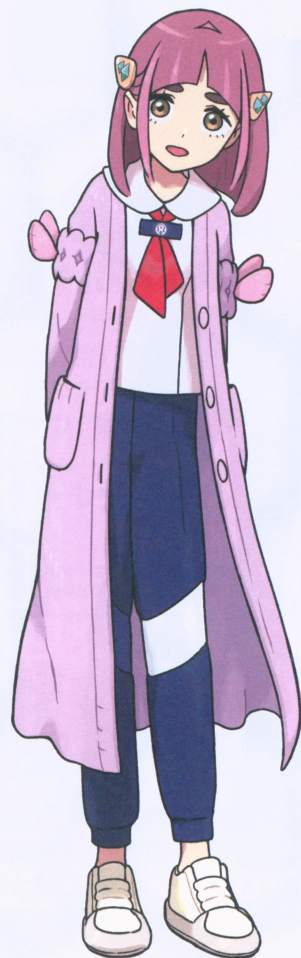
スグリ

ゼイユの弟で、同じくブルーベリー学園に通う。おっとりした性格かつ少し不器用で、よく姉のゼイユの背中に隠れている。パルデア地方から来た主人公のことを気にしている。

サザレ

さっぱりとした性格で、カメラ好きの旅人。とあるポケモンを探し求めていて、そのポケモンの写真を撮りたいと考えている。「前編・碧の仮面」と「後編・藍の円盤」を通して登場。

シアノ

自ら創設したブルーベリー学園の校長。パルデア地方のアカデミーの校長・クラベルとは昔からの知り合い。主人公の噂を聞きつけ、交換留学生として招待しにパルデア地方を訪れる。

ブライア

ブルーベリー学園の教師で、主人公が参加する林間学校を引率する。主人公を迎えにパルデア地方のアカデミーへとやってくる。好奇心旺盛な性格で、テラスタルにも関心を寄せている。

タロ

学年は主人公より一つ上の2年生で、ブルベリーグ四天王の1人。まじめで面倒見がよく、新しくブルーベリー学園にやってきた主人公をいろいろと案内してくれる。

Other Topics

オリジナルWEBアニメ「放課後のブレス」第3話公開中!

オリジナルWEBアニメの第3話が公開中。本作はパルデア地方で繰り広げられるオリジナルストーリーで、第3話ではポケモンの生態にも詳しいホーマとその相棒のクワッス、さらにスター団かくとう組のボス・ビワが登場する。まだ見ていない人は、下記アドレスからチェックしよう。

特設サイト ▶ https://www.pokemon.co.jp/ex/sv/ja/sp_anime/

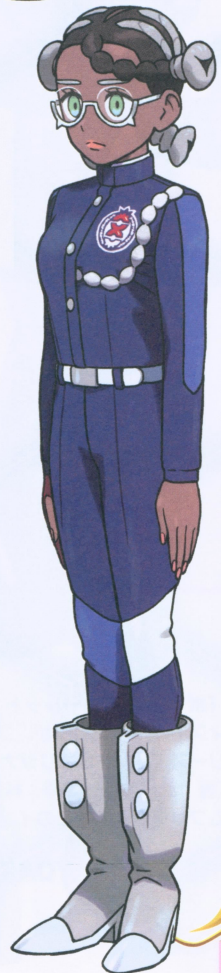
Art gallery
— Character 2 —

カキツバタ

ブルーベリー学園の生徒で、ブルベリーグ四天王の1人。気だるげに見えるが、バトルの腕は確か。が、授業にはあまり出ないようで、3回も留年しているという噂もある。

アカマツ

ブルーベリー学園の生徒で、ブルベリーグ四天王の1人。料理と熱いバトルを好む。部活動後に他の四天王3人に料理を振る舞い、一緒に食べることもよくある。

ネリネ

ブルーベリー学園の生徒で、タロたちと同じくブルベリーグ四天王の1人として君臨する。寡黙でいかなる状況でも冷静なタイプだが、仲間思いな一面もある。

オーガポン

タイプ ?????　高さ ??m
重さ ???.?kg　特性 ?????

恐ろしいお面を被ったこの伝説のポケモンとは、「前編・碧の仮面」で出会える。

(テラスタルフォルム)

(ノーマルフォルム)

テラパゴス

タイプ ?????　高さ ??m
重さ ???.?kg　特性 ?????

「後編・藍の円盤」で出会える伝説のポケモン。ノーマルフォルムとテラスタルフォルムで、異なる見た目となる。

「前編・碧の仮面」に登場する伝説のポケモンたち。キタカミの里の英雄たちとされていて、里には3匹への感謝の気持ちで建てられた石像がある。

イイネイヌ

高さ ??m　重さ ???.?kg
特性 どくのくさり

マシマシラ

高さ ??m　重さ ???.?kg
特性 どくのくさり

キチキギス

高さ ??m　重さ ???.?kg
特性 どくのくさり

Other Topics

インスパイアソングがリリース!

『ポケモン スカーレット・バイオレット』と人気アーティストのYOASOBIが、コラボした楽曲「Biri-Biri」がリリース! 原作はオリジナル短編小説「きみと雨上がりを」(著:武田綾乃、監修:株式会社ポケモン・株式会社ゲームフリーク)で、このインスパイアソングのMVも公開されている(https://www.youtube.com/watch?v=shZyg5VFI1Y)。左下のアドレスの配信リンクですぐにチェックしよう。なお、原作小説のWEB版も無料公開中だ。
原作小説アドレス:
【https://novel-kimiame.pokemon.co.jp/】

YOASOBI「Biri-Biri」配信リンク ▶ https://orcd.co/biri-biri

Art gallery

— Pokémon —

ごうきんポケモン

ブリジュラス

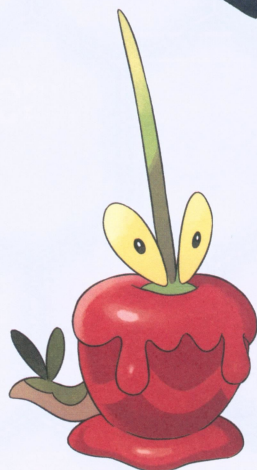
タイプ はがね・ドラゴン
高さ 2.0m 重さ 60.0kg
特性 じきゅうりょく／がんじょう

ピンチになると普段は反らしている胴体を伸ばし、まるで壮大な鉄橋のような姿に。動きが鈍くなる代わりに、重心を安定させて戦う。

まっちゃポケモン

チャデス

タイプ くさ・ゴースト
高さ 0.1m 重さ 1.1kg
特性 おもてなし

ヤバチャに生態は似ているが別のポケモン。粉でできた体の一部を食べさせたりしながら、相手の生気を吸い取り、自らのエネルギーにする。

りんごあめポケモン

カミッチュ

タイプ くさ・ドラゴン
高さ 0.4m 重さ 4.4kg
特性 かんろなミツ／くいしんぼう

新発見された、カジッチュが進化した姿。頭を出した1匹としっぽを出した1匹が、助け合い同じりんごで暮らしている。

パラドックスポケモン

タケルライコ

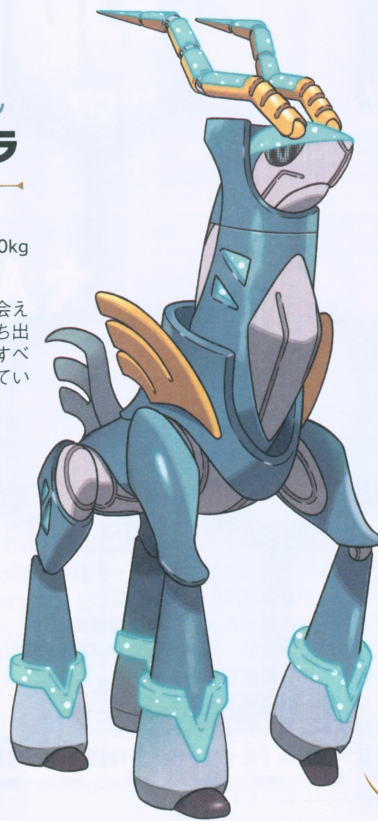
タイプ でんき・ドラゴン
高さ 5.2m 重さ 480.0kg
特性 こだいかっせい

「後編・藍の円盤」で出会える。首元の体毛から雷を放ち、辺りを焼きつくすと言われているが、詳細は分かっていない。

パラドックスポケモン

テツノカシラ

タイプ はがね・エスパー
高さ 1.6m 重さ 156.0kg
特性 クォークチャージ

「後編・藍の円盤」で出会える。特徴的なツノから撃ち出される光る刃で、辺りのすべてを切り裂いたと言われているが、詳細不明。

世界中を駆けめぐり

最大４人による熱い対戦が楽しめる、すごろくゲームの決定版「桃太郎電鉄」シリーズ。その最新作では、日本を飛び出し“世界”が舞台に！ サイコロを振って世界各地の駅を駆け回り、さまざまな物件をゲットして、総資産No.1を目指せ!!

桃太郎電鉄ワールド
～地球は希望でまわってる！～

Nintendo Switch
TBL
発売中

●KONAMI ●¥6,930（税込） ●ダウンロード版：¥6,930（税込）

新要素が満載の大人気シリーズ最新作!!

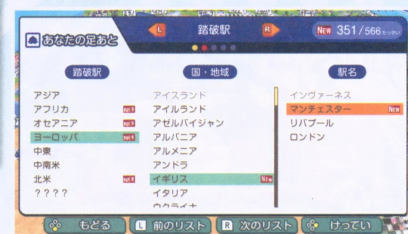
鉄道会社の社長となって各地の駅をめぐり、物件を買って資産を増やしていくゲーム内容はそのままに、多数の新要素が加わっている本作『桃太郎電鉄ワールド（以下、桃鉄ワールド）』。今回の記事では、シリーズ初心者にも魅力をわかりやすくお伝えするため、「桃鉄」の基本から新たに登場した要素までを総まとめでお届けする！

◀地球を駆けめぐる本作では、シリーズ初となる球体マップを採用している。

『桃鉄ワールド』で新たに登場した要素

- 新たなボンビー「世界旅行ボンビー」「ばらまきボンビー」
- 新たなカードが30種類（復刻含む）
- 進行系カードのほとんどがタンク付きに！
- 新たな駅「カジノ駅／スーパーカジノ駅」「精霊教会駅」
- 敵か味方か!? お祭り精霊
- 歴史ヒーローは世界の偉人たち！
- 新たなゲームモード「ヒストリーモード！」
- 新たなシステム「マイワールド」「最短ルートの表示」

▲目的地までの最短ルートを表示できる便利な機能が新登場。マップのつながりに不慣れなうちは積極的に活用しよう。

▼プレイの足跡が記録されるマイワールド。訪れた駅や出会ったお祭り精霊なども確認できる。

総資産No.1を目指そう!!

1人でもみんなでも遊べる！

1人用の「ひとりで桃鉄」、1台のSwitch本体を使って最大4人で遊ぶ「みんなで桃鉄」、ローカル通信を用いて2人～4人で遊ぶ「ちかくで桃鉄」、インターネットに接続して2人～4人で遊ぶ「ネットで桃鉄」が選べる。家族や友達とわいわい楽しもう。

1台の本体でも通信プレイでも最大4人プレイが可能

◀人数が足りない場合はCOMキャラに任せることができる。COMキャラは6人いて、強さがそれぞれ異なっている。

ゲームモードは3つ！

最初から選べるのは「いつもの桃鉄」「桃鉄3年決戦！」の2つのゲームモードのみ。「ヒストリーモード！」は、条件をクリアすることで選べるようになるゲームモードだ。

いつもの桃鉄

1年から100年まで、1年刻みでプレイ期間を設定できる、本作の基本となるゲームモード。東京からスタートし、目的地への到着を目指す。最初の持ち金は1000万円で、カードは持っていない。

桃鉄3年決戦！

プレイ期間が3年固定のゲームモード。プロペラカードとぶっとびカードを持ち、1億円の持ち金で東京からスタート。お祭り精霊は2種類登場し、歴史ヒーローは登場しない。短時間で決着したいときに選ぼう。

ヒストリーモード！

「いつもの桃鉄」を50年以上プレイしてエンディングを見ることで開放。「いつもの桃鉄」で発生する3つのイベントから1つを選んでプレイする。

ひとりで桃鉄
伝染病にうちかて！
救援物資をとどけろ！
IT長者をめざせ！
世界中で　情報通信革命が　急拡大！
ＩＴ企業の価値も　数年間で　急上昇！
いまが　大儲けのチャンスです！

▲選べるイベントは、「伝染病にうちかて！」「支援物資をとどけろ！」「ＩＴ長者をめざせ！」の3つ。いずれも注目の内容だ。

◀プレイ期間は10年だが、イベントごとに設定された目的を達成した時点でも終了。初期の持ち金とカードはイベントごとに異なる。

サイコロを振って目的地を目指す、すごろくゲーム！

各都市が線路や海路、空路で結ばれたマップを、サイコロを振って出た目の数だけ移動し、目的地への一番乗りを目指すのが「桃鉄」シリーズの基本だ。物件が買える物件駅では、都市ごとに特色が異なるさまざまな物件を購入可能。持ち金と相談しつつ物件を買って、資産を増やしていこう。ただし、とりついた相手に多彩な悪行を仕掛けてくる貧乏神には要注意だ。

サイコロを振って出た目のぶんだけ進もう

基本のサイコロは1個なので、進めるのは最大6マス。だが、サイコロの数を増やせる進行系カードを使えば、最高8個のサイコロを振ることもできる。ほかにも、およそ3マスぶんの距離だけ線路などのルートを気にせず移動できる熱気球カードなどもある。状況に合わせてうまく活用しながら目的地を目指そう。

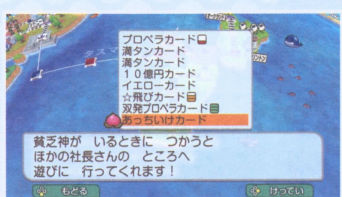
▲目的地までの距離やルートを考えて、進行系カードを使うかどうかの判断をしよう。

目的地に一番乗りすれば援助金がもらえる

プレイ開始時に最初の目的地が設定され、プレイヤーの1人がそこに到着すると次の目的地が抽選で決まる。目的地に到着したプレイヤーは多額の援助金をもらえるので、一番乗りを目指して進んでいこう。なお、もらえる援助金の金額は、全プレイヤーの総資産の合計額によって、どんどん増額されていく。

▲最初は少なめだが、全員の総資産が増えてくると、もらえる援助金も増額！

いろいろな効果を持つカードを使おう

『桃鉄ワールド』に登場するカードは全部で107種類。サイコロの数を増やせる進行系カードをはじめ、うんちを落としてほかのプレイヤーを妨害したり、プレイの順番をシャッフルしたり、ほかの社長全員を東へ移動させたり、持っているカードと同じものを1枚増やしたりと、カードの効果は実に多種多様だ。

▲カードは最大8枚まで持つことが可能。いつ、どれを使うか、判断力が試される！

目的地から一番遠い人には貧乏神がとりつく

プレイヤーの1人が目的地に到着したとき、そこからもっとも遠いマスにいるプレイヤーに貧乏神がとりつく。貧乏神はとんでもない悪行を次から次に行うので、とりつかれている間は資産を増やすことなどできない。ほかのプレイヤーとすれ違うと貧乏神をなすりつけることができるので、覚えておこう。

▲言っていることは殊勝だが、やっていることは迷惑千万……。それが貧乏神だ！

『桃鉄ワールド』のプレイを熱くする新要素に注目！

ここでは本作で新たに登場した要素のなかから「新ボンビー」「新たなカード」「新たな駅」、そして「歴史ヒーロー」「お祭り精霊」「新たなイベント」について紹介していこう。なかでも、貧乏神が一定確率で変化するボンビーの新たな２つの姿と、新カード30種類（復刻含む）のうち新システムを取り入れた進行系カードには要注目だ。

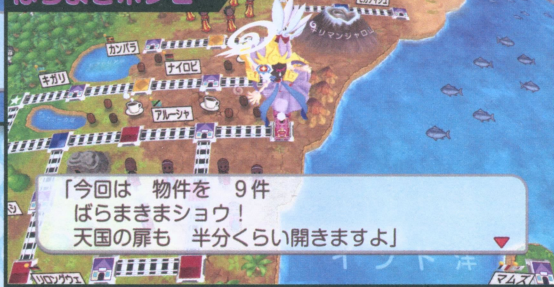
新ボンビーはワールドクラスの凶悪さ！

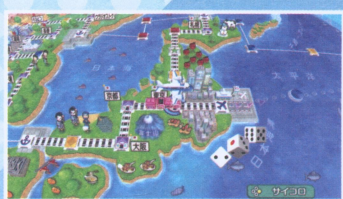
本作の貧乏神は、キングボンビー、ミニボンビー、ポコン、デストロイ号に加え、新たに登場した世界旅行ボンビーとばらまきボンビーに変身する。これまでどおりの凶悪さを発揮するキングボンビーやデストロイ号に負けず劣らず、この2つのボンビーも非常にやっかいだ！

超高額の世界旅行へ強制的に連れて行かれる！

◀一度に１～３回移動し、移動したマスの数に応じて高額な料金をむしり取る。行き先はランダムなので、とんでもない場所に連れ去られることも！

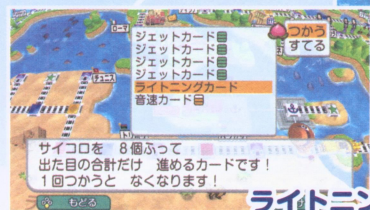
プレイヤーの物件・カード・持ち金が近くの駅にばらまかれる！

▶ばらまかれた物件やカード、持ち金は、そこを通ったプレイヤーに入手されてしまう。ほかのプレイヤーを利することになるので要注意だ。

3回使えるタンク付きの進行系カードなど新たなカードが多数登場！

新登場カードのうち、やはり注目は、前作までの「１回使い切り、または複数回使える」進行系カードに代わって新たに登場した、タンク付きの進行系カードだ。目的地への一番乗りを目指す本作において、振るサイコロの数を増やすことができる進行系カードは非常に有用なので、積極的に活用しよう。

▲目的地への一番乗りを目指すためにも、サイコロの数は多いに越したことはない。

サイコロが増える進行系カードは６種類

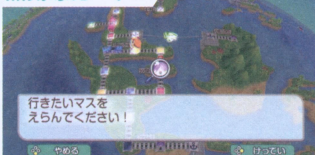
最安値のプロペラカードのサイコロ２個から超音速カードの６個までは、カードの値段が上がるごとにサイコロの数が１個ずつ増加。最高値のライトニングカードは、振れるサイコロの数が一気に８個になる。

タンクは給油駅で満タンにできる

▲タンク付きのカードは３回使うとなくなるが、１～２回使った状態なら給油駅で満タンにすれば再使用可能。

ライトニングカードのみタンクなし

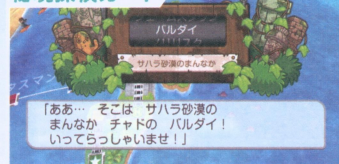
◀最高の移動マス数が期待できるが使い切り。いつ使うかがポイントだ。

特殊な移動ができる進行系カード

熱気球カードや空港飛びカードをはじめ、空路で使うと近くの陸路か海路へ降りる落下傘カード、北米やアジアなどの７つのエリアから１つを選んで物件駅のどれかに移動するエリア飛びカードなど特殊な進行系カードもある。

▲線路を通ると回り道になる駅でも、３マスくらいの距離にあるなら直接飛べる。

▲世界中にある空港からランダムに選ばれた４つの空港のどれかに飛べる。

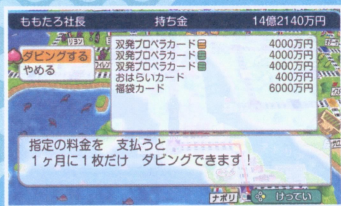
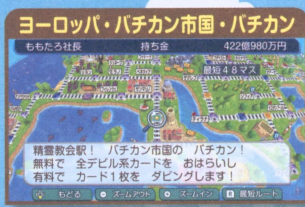
新カードはほかにもいろいろ！

目的地に一番乗りしたときにもらえる援助金が４倍になる虎に翼×２カード、指定したプレイヤーが持つカードと交換できる海老で鯛をカードなど、お得な効果を持つ新カードが追加。また、空港にうんちを置いてほかのプレイヤーの邪魔をする空港うんちカードといった、『桃鉄ワールド』ならではの新カードも！

▲ほかのプレイヤーを秘境と呼ばれる僻地マスへ強制移動させることが可能だ。

新登場の精霊教会駅とカジノ駅

新たな駅の１つは、タンク付き進行系カードの消費したタンクを満タンにできる給油駅だが、そのほかにも『桃鉄ワールド』で新たに登場した駅が２つある。それが、精霊教会駅とカジノ駅だ。ここでは、それぞれの駅で何ができるのかと、駅がある場所を写真つきで紹介しよう。

精霊教会駅　有料でカードをダビングできる

ダビングすることで同じカードを１枚入手できる便利な駅だ。料金はカードの種類によって異なる。また、マイナス効果を持ち、捨てたり売ったりできないデビル系カードを、無料でおはらい可能だ。

▲ダビングの値段は少々お高め。そのとき必要なカードを選んでダビングしよう。

カジノ駅　スロットマシンで一攫千金を狙える！

持ち金をかけてスロット勝負ができる駅。スロットを回せるのは１回だけなので、５つのライン全部にかけられるよう、最低２億5000万円あるといい。

▲最低5000万円の掛け金が必要。ウェイファーベイは１回10億円が最低掛け金だ。

▲ウェイファーベイがあるココ島には、ヘリポート駅から飛んでいくことができる。

世界の偉人たちが歴史ヒーローに

歴史ヒーローはこれまでの「桃鉄」シリーズにも登場しているが、基本は日本の偉人たち。今作では、世界中の偉人たちが39種の歴史ヒーローとして登場する。また、エリザベス１世やアインシュタインなど、初登場の歴史ヒーローも！

◀決められた物件駅の物件を独占すると出現。プラスの効果を得られる。

敵にも味方にもなるお祭り精霊

決められたマスに止まると出現することがあるお祭り精霊は、福も災いも与える存在だ。どちらになるかは運しだい。ただし、なかには、物件、お金、カードのいずれかをもらえる「おめぐみ精霊モッテケッテ」のような良い効果のみのお祭り精霊もいる。

◀クイズに正解すれば、良い効果のカードを１枚もらえるクイズの精霊。

臨時収入がもらえる新たなイベントも

コーヒー園を所有しているときに一定確率で発生する「コーヒー園の臨時収入」イベントや、京都のゲーム開発会社やベルリンの自動車会社といった特定の物件を所有しているときに発生する「あこがれの未来企業」イベントなど、新イベントも登場。

◀自分が物件を持っているときに発生すれば、臨時収入ゲットのチャンス。

条件をクリアしてとくべつマップを開放しよう！

とくべつマップは、「いつもの桃鉄」を100年プレイしてエンディングを見ることで開放される（※累計で100年ではなく１回のプレイで100年遊ぶ必要がある）。いつものマップとの大きな違いは、空路が増えること。ほかにも、カード駅、プラス駅、マイナス駅のいくつかが、カード売り場駅や給油駅、精霊教会駅、カードバンク駅などに変化。また、スタート地点は東京ではなくパリになる。

◀とくべつマップは「ヒストリーモード」以外で選べる。

◀いつものマップでは何もなかった場所に出現する空港も。

とぐろ島のお宝をめぐる

不思議のダンジョン®
風来(ふうらい)のシレン6
〜とぐろ島探検録(じまたんけんろく)〜

**不思議のダンジョン
風来のシレン6　とぐろ島探検録**

Nintendo Switch
RPG
2024年1月25日発売予定

●スパイク・チュンソフト　●¥6,985(税込)　●ダウンロード版:¥6,985(税込)

1000回遊べるダンジョンRPG 「風来のシレン」シリーズ最新作

入るたびに構造の変わるダンジョンを攻略する「不思議のダンジョン」シリーズ最新作。主人公のシレンとなり、数多くのお宝が眠り、怪物が潜むというとぐろ島での冒険に挑んでいく。今回は、登場人物や注目要素をまとめて紹介！

▲干ばつ続きの地域で、とぐろ島だけがその影響を受けていない。この島自体にも何か秘密があるようだ。

シレン
世界をさすらう風来人

これまでに数々の冒険を経験してきた風来人。新たな冒険を求めて、とぐろ島に足を踏み入れる。

コッパ
相棒の語りイタチ

人語を解し、しゃべることもできる語りイタチ。シレンの相棒として冒険に同行する。

アスカ
風来の女剣客

シレンの知人で各地を旅する剣士。とある理由でとぐろ島を訪れ、シレンたちと再会する。

スズナ
うずまきやを切り盛りする女将

とぐろ島にある宿・うずまきやの女将。宿を拠点に活動するシレンたちをサポートする。

ヒビキ
アカシャチ海賊の若頭

アカシャチ海賊の若頭を務める女性。目当ての宝物を探し求めてとぐろ島へ上陸する。

ソクセン
ヒビキを補佐する海賊

アカシャチ海賊の筆頭。ヒビキの補佐役として、彼女のとぐろ島探索に同行する。

シレンの冒険がいよいよ開幕！

『シレン6』の基本　入るごとに構造が変わるダンジョンに挑め!!

本作のダンジョンは、入るごとに構造はもちろん敵や道具の配置が変化する。探索中にレベルアップや道具の収集は行えるものの、途中で倒れると収集物は失われ、一度ダンジョンから出ると次に挑む際は再びレベル１からのスタートとなる。探索で培った知識と経験を武器に、何度でも挑もう。

▲再挑戦時、持ち帰った収集物を持ち込むことはできるが、レベルは１に。少しずつレベルを上げて再び強化していこう。

常にレベル1からスタート！

探索やバトルでシレンを強化

▲敵を倒して経験値を稼ぎ、レベルアップ。拾った武具や道具でも戦闘能力を強化できる。

冒険の結果

シレンは　ジンガラ山　下り 7Fで
木遁忍者の攻撃を受けて倒れた

プレイ時間 0:35:08　ターン数 1463
倒したモンスター 39体
Lv 6
HP 0/39
ちから 8/8
1,467
木刀+2
木甲の盾
浮遊の腕輪

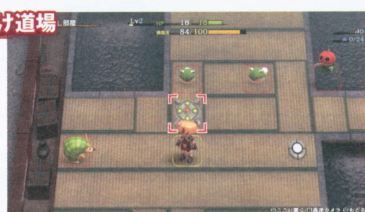
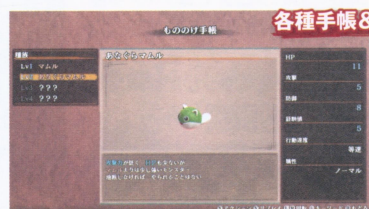
倒されれば道具もレベルも失う！

▶満腹度が０になると、ＨＰが徐々に減っていく。敵だけでなく、満腹度の残数にも注意したい。

注目　冒険をサポートする機能も充実

さまざまな危険が待っているダンジョン探索だが、本作では探索の練習ができる〝もののけ道場〟が登場。さらに、探索の記録や敵などの情報が見られる機能もある。これらを駆使して探索の腕を磨こう！

もののけ道場

▶ダンジョンで一度見た敵や道具を、自由に配置して挑める。

各種手帳&探索録

◀遭遇した敵や入手した道具などの情報が閲覧可能だ。

黒鮫海賊の頭　トゥガイ

黒鮫海賊の頭。とぐろ島のお宝をすべて手に入れるべく、部下とともに島へ上陸する。

優しすぎるくノ一　セキ

とぐろ島に隠れ住む忍者で、周囲から"姫"と呼ばれる。忍びとしては優しすぎる性格。

山伏たちのリーダー　千天坊

とぐろ島に住む山伏。宝を飲み込んだ怪物を倒せば島が滅ぶと言い、宝を狙う者を敵視する。

『シレン6』ならではの新要素をチェック！

シレンの強化や巨大モンスターなど、本作からの新要素について解説。オンライン要素も見逃せない！

ドスコイ状態　極度の満腹状態でシレンが超強化

おにぎりなどの食料を食べると上がる満腹度。これが150以上になるとシレンが〝ドスコイ状態〟になり、攻撃力アップや罠無効などの恩恵が得られる。ただしデメリットもあるので、使いどころには注意！

▲〝ドスコイ状態〟のシレンは、ちょっと（だいぶ？）太めの外見に変化し、戦闘能力が大幅に上昇する。

移動が無効化されるデメリットも!?

▼使用すると遠くへ移動できる飛びつきの杖。〝ドスコイ状態〟では効果を得られなくなる。

ドスコイ状態の効果

- ☑満腹度150以上でドスコイ状態に
- ☑満腹度120以下になると状態解除
- ☑最大HP＆攻撃力がアップ
- ☑罠を踏んでも起動しない＆破壊
- ☑すべての武器でカベ掘りができる
- ☑道具などでシレンが移動する効果が無効化されてしまう

デッ怪　巨大モンスター〝デッ怪〟がシレンを強襲する

ダンジョンの一部のフロアでは、〝デッ怪ホール〟という穴が出現することがある。この穴からは巨大モンスター〝デッ怪〟が出現。〝デッ怪〟は戦闘能力が高くやっかいな敵だが、弱点もある。焦らず適切に対処しよう。

デッ怪の特徴

- ☑〝デッ怪ホール〟から出現し、時間経過で消える
- ☑攻撃力は非常に高いが動きは遅い
- ☑前方と左右からの攻撃は〝デッ怪バリア〟で無効化
- ☑背後などのバリアがない方向からの攻撃には弱い

〝デッ怪ホール〟の中から巨大な敵が出現！

▲〝デッ怪〟を生み出す〝デッ怪ホール〟は、ターン経過で出現位置が変化。マップで常に位置を把握しておこう。

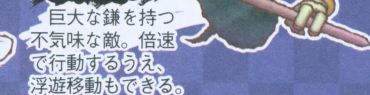
正面から立ち向かうのは無謀!?

▼紫色の火の玉のようなものが〝デッ怪バリア〟。これがある方向からはダメージを与えられないので、攻撃するなら背面から近づくようにしたい。

ほかにも多彩なモンスターがダンジョンに潜む

ダンジョン内には、マムルのような弱い敵から、水辺で強くなるタコぎんなど、多種多様なモンスターが出現。なかには強力な〝デッ怪〟となってシレンを襲う敵もいる。戦う際は、それぞれの特徴や行動パターンを見極めて的確に攻めよう。

オトト兵　半魚人のような見た目の敵。水上にいると攻撃力がアップする。

死の使い　巨大な鎌を持つ不気味な敵。倍速で行動するうえ、浮遊移動もできる。

おばけ大根　状態異常を発生させる草を投げる。高レベルの敵ほど状態異常は危険に。

マムル　シリーズのマスコット的存在。最弱の敵だが〝デッ怪〟としても登場。

タコぎん　ほかのモンスターと一緒に行動し、味方がやられるとパワーアップする。

いたずら小僧　いたずら好きなモンスター。シレンの持ち物を奪い、周囲に投げ捨てる。

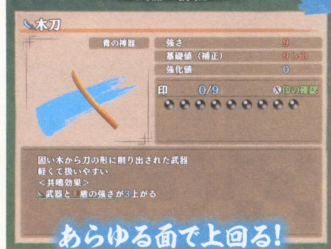
高性能なレア武具“神器”で冒険を有利に！

“神器”は、さまざまな性能強化が付与されている武具だ。性能に直結する基礎値が優れているだけでなく、つけられる印（特殊効果）の数も多い。また、“神器”には“青の神器”と、より高性能な“金の神器”の2種類が存在する。マップ上では前者が青く、後者が金色に光っているので、見つけたら必ず拾おう。

神器の特徴

- ☑“青の神器”と“金の神器”の2種類が存在
- ☑基礎値が高い、つけられる印の数が多いなど、通常の武器よりも高性能
- ☑本来その武器にはついていない印がついているものがある
- ☑ユニークな効果を持つ天然印がついている場合もあり

◀通常の木刀は基礎値が3で、つけられる印の数は7つまで。序盤ならそこそこ使える部類の武器だが……。

神器

あらゆる面で上回る！

◀入手した“青の神器”の木刀なら、基礎値は3倍の9！　印の数も、7つから9つへと増加している。

注目　武具は合成により性能強化ができる

武具は“合成の壺”などの道具を使って合成することでも強化できる。その際は基礎値に強化値が加算され、つけられる印の数も増やすことが可能。さらに、モンスターを利用した異種合成も行える。

モンスターを利用する異種合成も行おう

▲もののけ道場では、“マゼルン種”を利用した合成のシミュレーションが行える。

オンライン要素　ほかのプレイヤーと一緒に楽しめるコンテンツもあり！

本作はオンラインプレイにも対応。ネットワークに接続してプレイすることで、プレイヤー同士で助け合ったり、自分がプレイしているシチュエーションをデータとしてアップロードし、ほかのプレイヤーと共有したりもできる。オンライン要素で『シレン6』をトコトン楽しもう！

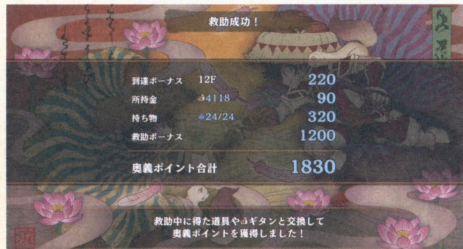
風来救助　ダンジョンで倒れても助けてもらえる

ダンジョンで倒れた際に、ほかのプレイヤーに救助を要請し、助けてもらえたら持ち物を失わずに済むという仕組みだ。もちろん、ほかのプレイヤーの救助も行える。

▲救助要請時のデータがネットワーク上にアップされる。あとは、ほかのプレイヤーの救助が成功するのを待とう。

救助成功！

到達ボーナス	12F	220
所持金	4118	90
持ち物	24/24	320
救助ボーナス		1200
奥義ポイント合計		1830

救助中に得た道具やギタンと交換して奥義ポイントを獲得しました！

奥義ポイントの獲得も可能

◀ほかのプレイヤーを救助すると“奥義ポイント”を獲得できる。風来救助で有利な効果を発動する“奥義”の習得に利用可能だ。

注目　自分自身の救助にも挑戦できる

風来救助では、自分の救助に挑むことも可能。救助してくれる人が現れないときなどは、やってみる価値ありだ。なお、自分救助では“奥義ポイント”の獲得はできないので注意しよう。

パラレルプレイ　冒険中のデータを共有してみんなに遊んでもらおう

本作では、ダンジョン攻略中の任意のタイミングで作成したセーブデータをネットワーク上にアップロードして、ほかのプレイヤーに遊んでもらえる。これがパラレルプレイだ。アップしたデータは複数のプレイヤーがプレイできるため、タイムアタックなどに利用可能。難度の高いシチュエーションをほかのプレイヤーにプレイしてもらい、クリアの方法を探すといったことも。

多彩なシチュエーションのデータが遊べる

◀パラレルプレイ用のデータをアップすると、パラレルIDが自動生成される。このIDを公開してダウンロードしてもらおう。

思わぬ解決策が見つかるかも？

▲どうしてもクリアできない状況になったら、パラレルプレイを利用するのも手。熟練のプレイヤーが、生き残る方法を見つけ出してくれるかもしれない！

弁護士・王泥喜(おどろき)法介(ほうすけ)の

逆転裁判456 王泥喜セレクション

Nintendo Switch
AVG
2024年1月25日発売予定

●カプコン ●¥6,589(税込) ●ダウンロード版:¥5,990(税込)

法廷バトルゲームとして人気の「逆転裁判」シリーズ。そのなかから、新たな主人公の登場で話題を呼んだ『逆転裁判4』以降の3作品をHD化し、1つのパッケージで発売!

HD化されて高解像度化! 逆転劇が鮮明に!!

◀HDグラフィックに高解像度化され、王泥喜たちの動きが鮮明に。また、テキストも読みやすくなりプレイフィールも向上。

収録タイトル シリーズの転機となった『逆転裁判4』以降の3作品が遊べる

逆転裁判4

新米弁護士・王泥喜が挑む殺人事件の真相とは!?

2004年発売。舞台は『逆転裁判3』の7年後で、主人公は新米弁護士・王泥喜法介にチェンジ。主要キャラクターも一新された。

▲新たな主人公・王泥喜の登場と、彼が初めて担当する殺人事件の依頼人が前作までの主人公・成歩堂龍一、という展開が話題になった1作。相手のウソを「みぬく」王泥喜の能力が逆転のカギとなる。

逆転裁判5

先輩弁護士・成歩堂龍一が8年ぶりの弁護に挑む

主人公は8年ぶりの弁護に挑む成歩堂龍一。事件の真実ではなく、勝利を争うことが目的になった〝法の暗黒時代〟の物語を描く。

▲初の3D化作品。劇中では成歩堂と王泥喜、そして新米弁護士の希月心音が活躍する。声のトーンから感情を聞き取る心音の「ココロスコープ」などを駆使して、事件解決に挑んでいく。

逆転裁判6

日本と異国をまたぐ事件に王泥喜&成歩堂が立ち向かう

成歩堂龍一と王泥喜法介のダブル主人公作品。異国のクライン王国と日本でそれぞれが追いかける事件が、1つの事件へ収束していく。

▲成歩堂は旅行中のクライン王国で、霊媒で判決が決まる弁護士不在の裁判に巻き込まれる。一方の王泥喜は日本で事務所の留守を預かっていた。綾里真宵など人気キャラが多数登場する点にも注目だ。

“逆転劇”をこの1本で体験せよ!!

Game Play & Character

「探偵パート」で事件の証拠をつかみ「法廷パート」で犯人のムジュンを追求!

シリーズで一貫する信念は、不利な状況に置かれた被告人の無罪を信じ、勝ち取ること。そのためにも、「探偵パート」で事件現場を調査して証言や証拠品を集め、「法廷パート」ではそれらを駆使して検事とのバトルに挑んでいこう。

探偵パート 事件現場で裁判に使える証拠と証言を収集

王泥喜たち弁護士がまずやるべきことは、事件が発生した現場を調べて証拠品を集め、関係者から証言を聞き出すこと。なお、3Dが採用された『逆転裁判5』以降は、証拠品や現場をさまざまな角度から調査することになる。

◀証拠品ファイルに収められた情報は、裁判でムジュンを突く武器となる。

法廷パート 集めた証拠と証言を武器に証人や検事と戦う

法廷パートでは被告に対して尋問が行われる。そのやり取りで武器となるのが、探偵パートで集めた証言や証拠品だ。弁護人の無罪を信じて全力で〝逆転無罪〟を勝ち取ろう。なお、尋問などで規定回数を間違うとゲームオーバーとなるので要注意!

▲証言のムジュンを突いたり証拠品を突きつけたりして、無罪への道を切り拓こう!!

“逆転劇”に挑む弁護士たち

ここでは3つの作品で活躍する弁護士たちを紹介。3人はそれぞれ、事件の証拠や証言を集めるための特別なチカラを持っている。その力を駆使して、無実と信じる被告人たちを胸のすく“逆転劇”へと導いていこう。

王泥喜法介（おどろきほうすけ）
CV:KENN
紅いスーツに尖った前髪がトレードマークの新米弁護士。愛称は「オドロキくん」。

希月心音（きづきここね）
CV:潘 めぐみ
成歩堂なんでも事務所の新米弁護士。感情を読み取り、ココロの証言を聞く能力を持つ。

成歩堂龍一（なるほどうりゅういち）
CV:近藤 孝行
ギザギザの髪型と青いスーツがトレードマークの弁護士。一時は弁護士を引退していた。

スペシャルコンテンツや新機能にも注目しよう!

本作では、特典としてコンテンツを多数用意。楽曲の再生やイラストなどのライブラリー、オリジナル版で配信された有料ダウンロードコンテンツの収録など、どれもスペシャルな内容だ。また、新機能も追加。かつてオリジナル版をクリアした人も、また遊びたくなること間違いなしだ。

CONTENTS

ゲーム本編以外でも楽しめるさまざまなコンテンツを用意。「アートライブラリ」では、本編3作品をクリアすることで、著名イラストレーターによる計4点の新規描き下ろしイラストが閲覧できる。

- オーケストラホール:オーケストラコンサート演奏曲を含む計175もの楽曲が聴ける
- アートライブラリ:設定画や短編アニメのほか、新規描き下ろしイラストも収録
- アクションスタジオ:好きなシチュエーションをカスタマイズして再現できる
- 有料コンテンツなど:オリジナル版の有料コンテンツや早期購入特典も収録

オーケストラホール

アートライブラリ

アクションスタジオ

有料コンテンツなど

NEW SYSTEM

ゲームプレイに役立つ新要素。なかでも注目は、「探偵パート」や「法廷パート」がすべてオートで進み、まるでTVドラマを鑑賞しているような感覚で物語が楽しめる「ストーリーモード」だ。

- タイトルランチャー:初プレイ時から好きなチャプターでスタート可能
- ストーリーモード:すべてオートで進むドラマ鑑賞風のプレイが楽しめる
- バックログ:メッセージの履歴が確認できる(『逆転裁判4』に追加)
- 対応言語の追加:テキストや音声を7言語に対応

タイトルランチャー

ストーリーモード

バックログ

対応言語の追加

英傑たちがしのぎを削る

歴史シミュレーションゲーム

三國志8 REMAKE

名だたる君主や武将となり、武力や知略を尽くして天下に覇を唱える人気歴史シミュレーション『三國志Ⅷ』。その大規模リメイク作品がSwitchにやってくる！

三國志8 Remake

Nintendo Switch / SLG / 2024年発売予定

●コーエーテクモゲームス　●価格未定

本作ならではの新規要素

全体的なボリュームアップや戦闘システムの刷新など、三国時代の争いをさらに盛り上げる新要素が満載。その詳細を見ていこう。

一 シリーズ最多の武将&シナリオでボリュームアップ

武将数は『三國志Ⅷ』では約600人だったが、1000人に増加。歴史上の事件をモチーフにしたシナリオ数も55本以上に増えている。国を治める君主やそれに仕える武将、ときには主を持たない在野の武将となり、激動の時代を生き抜こう。

◀関羽や張飛といった有名な武将たちのドラマや新たな展開を堪能できる！

二 武将の深堀りやif展開が楽しめる「演義伝」

「演義伝」はイベントの条件や結果、分岐などを確認しつつ、好きなようにプレイできるという新要素。これにより、イベント発生を狙いやすくなった。

◀「董卓暗殺」イベントでは、呂布が董卓を討つという史実どおりのストーリーが展開。

▲特定条件を満たして「董卓の逆襲」に分岐させれば、ifのストーリー展開に！

三 武将の「宿命」が新たなドラマを生む

武将同士を結ぶ運命を示す新要素だ。良い関係になりやすい「相生（そうせい）」と、悪い関係になりやすい「相克（そうこく）」があり、状況に応じて関係が変動。史実でかかわりの薄い者同士も、展開しだいでは「宿命」で結ばれることも。

▶孫策と親密度が高い周瑜を組ませると「連携」により技術の向上が強化。「連携」は戦闘でも発生。

◀相関図では、武将たちの人間関係が把握可能。プレイで変動する「宿命」の状況も確認できる。

激動の三国時代を戦い抜け！

極上のクオリティで楽しめる『三國志Ⅷ』のリメイク版

「三國志」シリーズのなかでも人気の高い『三國志Ⅷ』（2001年発売）に、グラフィックの強化や新システムの導入など、多彩な追加要素を施したリメイク作。今回は、注目の追加要素を中心に紹介していく。

『三國志』シリーズの特徴

- ◆中国の三国時代をモチーフにした壮大な歴史シミュレーション
- ◆中国史に名を残す稀代の君主や武将となってプレイできる
- ◆内政で国力を高めたり、優秀な人材を登用したりと、シミュレーション要素が豊富
- ◆兵種の違いや武将の戦法、策略などを駆使した戦闘も本格的

『三國志8 Remake』のゲームサイクル

▲統治する勢力や都市の運営方針を決めるフェーズで、３カ月に一度行う。他国との外交や出陣・輸送といった軍事関連の内容はもちろん、人事や諜報など決めるべきことは多岐にわたる。ここでの選択が、大陸の覇権争いに大きく影響していく。

▲軍勢を指揮して戦うターン制の戦闘。ヘックスで区切られたマップ上で部隊を動かし、勝利を目指す。武将の「連携」など、新たな戦術も使用可能に。

◀都市では、評定で選んだ任務に挑む。ほかにも依頼を達成して報酬を得る「請負」や、他の武将との「交流」も実行できる。

四 戦闘を彩る各種要素もより多彩に！

多彩な戦術を駆使する戦闘が楽しめるのも本作の魅力。そのなかでも注目すべき要素を紹介しよう。ほかにも戦場マップの刷新をはじめ、より遊びやすくなるようにバランス調整が施されている。

兵種の選択が勝敗を分かつ

▼山や森の移動が得意な軽歩兵や、遠距離攻撃を行える弓兵などを編制。

▲戦闘前の準備では、戦場マップの確認や、部隊の配置、罠の設置ができる。

▲火計が成功すれば、敵部隊にダメージを与えたり、地形を炎上状態にできたりする。衝車や投石を編制すれば、攻城戦に有利な戦法を使用可能だ。

▲戦闘中、敵武将との一騎討ちが発生することも。３Ｄモデルで表現された迫力のアクションシーンと共に、互いの武の極致で決着をつけよう。

注目 武将たちの能力を示す武将ステータスが一新

内政や軍略に影響を及ぼす能力を示すのが武将ステータスだ。本作ではほかのシリーズ作品で好評だった項目が追加され、武将の個性をより際立たせている。

主な新ステータス

個性	武将が持つ特殊能力。戦闘などの特定の状況下で効果を発揮し、状況を有利にできる。
戦法	戦法は部隊を率いたときに利用できる。使える戦法が多ければ、それだけ臨機応変に対処できる。
特技	内政や戦闘、一騎討ちなど、ゲーム内のさまざまな場面で発揮される特殊技能だ。

▲武力や知力といったステータスも重要だが、個性や戦法の有無で武将の運用の幅は大きく変わる。

アトラス×ヴァニラウェア20周年記念作品

仲間と手を携え巨悪を討て!

超王道のファンタジー・シミュレーションRPGが登場

20年にわたりタッグを組んできたアトラスとヴァニラウェア。その両社が手掛ける新作は、仲間と出会いながら巨悪に挑む超王道のシナリオと高い戦術性が融合したシミュレーションRPGだ。

◀1990年代の名作S・RPGが持つ懐かしく重厚な空気感と、新たなゲーム体験を、一度に味わうことができる。

ユニコーンオーバーロード

Nintendo Switch / S・PRG / 2024年3月8日発売予定

●アトラス ●¥8,778(税込) ●ダウンロード版:¥8,778(税込)
●限定版:¥17,578(税込) ●ダウンロード豪華版:¥13,178(税込)

World&Story フェブリス大陸を舞台に解放軍と新生ゼノイラ帝国の戦いが描かれる

物語の舞台であるフェブリス大陸は人間、獣人、エルフ、天使といった多様な種族たちが暮らしており、かつて5つの国家で形成されていた。だが、十年前にガレリウスが率いる「新生ゼノイラ帝国」に侵略され、その全土が帝国の支配下に置かれている。

5つの国からなる広大な大陸を冒険

◀北方に位置するバストリアスは雪深く、南方のエルヘイムは緑豊かと、国ごとに特徴が異なる。

フェブリス大陸

アルビオン教国
大陸の西部にあるパレヴィア島が領土。パレヴィア正教の教皇を頂点とした宗教国家で、有翼人が多く住まう。

バストリアス
全域が寒冷地帯なのが特徴で、多彩な獣人の種族が暮らす。現在は王政ではなく氏族会議が国政を束ねている。

エルヘイム
エルフとダークエルフが治め、巫女を頂点とする独自の統治体制を持つ。他者は迷いの森に阻まれ侵入が困難。

コルニア王国
大陸最大の領土を誇る。主人公の母、イレニアが治めていた。

ドラケンガルド王国
山岳や砂漠地帯が領土で、豊富な鉱物資源を有する王国。コルニア王国とは昔から国境紛争が絶えない。

CHECK

かつて世界の大半を支配したゼノイラ帝国と侵略者・新生ゼノイラ帝国とは?

ゼノイラ帝国は、高度な文明と技術で世界を席巻するも、一日で滅んだ幻の国。何らかの災いが原因とされるが……。

ゼノイラ帝国紋章

▲今回の戦乱の中心は、ゼノイラ皇帝の末裔と称するガレリウス。

「我はこのフェブリス大陸の支配者
ゼノイラ皇帝の末裔 かつての領土を
我が手に取り戻す それだけのことだ」

ガレリウス CV:玄田 哲章

▶ヴァルモアと名乗るコルニアの優れた将軍だったが、突如反乱を起こした。

Character 祖国を追われたアレインのもとに集う60人以上の仲間たち

ガレリウスの反乱により、祖国コルニアを追われたアレイン。物語はそんな彼を主人公に進み、アレインのもとには同じく新生ゼノイラ帝国に反目する頼もしき仲間たちが集うことになる。

◀60人以上が仲間になり、選べる兵種も60種類以上。S・RPGとして、かなりの大ボリュームだ。

新生ゼノイラ帝国に追われし者たちが次々と集結

「王位継承者として俺が彼らを救わねば そして、亡き母のためにも……」

アレイン CV：浦 和希

幼少時に反乱に巻き込まれ、ジョセフとパレヴィア島に逃れた旧コルニアの王太子。

「パレヴィア正教の司祭として力になれるように頑張るわ」

スカーレット CV：直田 姫奈

パレヴィア正教の司祭で、アレインの幼なじみ。アレインの旅に同行して島を出る。

「今日は俺が勝たせてもらうぜアレイン！」

レックス CV：入野 自由

パレヴィア島で暮らすアレインの幼なじみ。アレインと共にジョセフから剣技を学んだ。

「アレイン殿下は…コルニア王家の未来は私が守ります」

ジョセフ CV：山路 和弘

十年前の反乱時にイレニアからアレインを託された、旧コルニアの聖騎士。

CHECK 母・イレニアの奮闘により幼きアレインは祖国を脱出

反乱の報を受け、イレニアは一子であるアレインを真っ先に逃す決断を下す。

◀剣を取りガレリウスに挑むイレニアだったが……。

「滅びの運命は私が引き受ける」

イレニア CV：甲斐田 裕子

◀文武に優れた威厳ある女王。大国であるコルニアを大過なく統治してきた。

System フィールドを自由に探索しながら地域を解放して進む

本作の大きな目的は、帝国に支配された地域を解放すること。フィールドを探索しながら帝国軍から町を解放して施設を利用したり、寄り道して仲間を集めたりして自軍の戦力を拡大していこう。ここではプレイヤーがやるべき行動をいくつか紹介する。

移動中に発生する遭遇戦で報酬を得る

▶ステージでの戦闘以外に、移動中に敵と遭遇することもある。倒すと砦で使える勲章を獲得できる。

移動中にクエストが発生するケースも！

◀フィールドの移動中にはクエストも発生。クリアすれば報酬を得られるので、積極的に挑戦しよう。

施設の解放 町や砦を解放すると施設が利用可能に

クエストのステージ戦で帝国に勝利すると、武器屋や道具屋の施設が使用可能になる。

▲武具を新調すれば戦力アップが見込める。また、解放後は周囲の敵が消えて探索が楽になる。

交流 仲間たちと親交を深めて自軍を強化

戦いや食事などで仲間と親交を深めることが可能。親密になればさまざまな恩恵も得られる。

▲親密度を上げる手段の1つが宿屋での食事だ。"ヴァニラ飯"と評判のビジュアルにも注目。

戦場 敵部隊とフィールドで接触するとリアルタイムバトルに突入

戦闘が発生すると戦場へ移動。そこでは敵味方が互いの拠点を落とすべく、リアルタイムで進軍していくことになる。敵将撃破などの勝利条件を満たせばステージクリアに。

▲戦う前に大事なのが、進軍させる部隊の編成。役割をハッキリさせてしっかり活躍させたい。

▲部隊同士がぶつかると戦闘画面に移行。見ごたえあるド迫力のバトルシーンが展開される！

BAR ステラアビス

現実と異世界を結ぶ BAR〝ステラアビス〟へようこそ――

都会の片隅に佇む隠れ家のようなバー〝ステラアビス〟。ここを訪れた主人公はマスターから酒を振る舞われ、眠った人間の見る〝ヨイの世界〟へ落とされて顔と腕を奪われてしまい……。本作はそんな主人公が世界の謎を解くため、同じようにバーで出会う常連客と酒を酌み交わし、協力して異世界探索を進める風変わりなゲームだ。

ヨイの世界の神のしもべ
ティプシィ
CV：村瀬 迪与

ゆるかわ系な神のしもべ。〝ヨイの世界〟について右も左もわからないサマヨイを導く。

顔と腕を失ったサマヨイビト
サマヨイ
CV：森 なな子

日々に疲れ、風に舞うチラシに導かれてバーを訪れた主人公。マスターにすすめられたカクテルで、〝ヨイの世界〟に囚われてしまう。

BAR ステラアビス

Nintendo Switch
S・RPG
2024年2月29日発売予定

●日本一ソフトウェア ●¥7,920（税込） ●ダウンロード版：¥7,920（税込）

BARステラアビス

隠れ家バー〝ステラアビス〟の店主
マスター
CV：清水 彩香

神秘的な雰囲気を漂わせるバーのマスター。〝ヨイの世界〟への案内人でもある。

冒険の拠点となる現実世界の隠れ家的なバー

冒険の拠点となるステラアビス。主人公はここで常連客と酒を酌み交わし、探索に有利な効果を得ていくことになる。ここを訪れる常連客は８人の男女で、それぞれが問題を抱えているらしい。

常連客と酒を酌み交わしてダンジョン攻略の準備

◀お酒（カクテル）は約300種類。獲得経験値増加や特定のステラの出現率を上昇させるなどの効果を持つ。

常連客との会話で相手の気持ちに寄り添う

▲常連客たちと相席すると会話がスタート。肯・否・笑・疑の相槌を打ちながら酒を飲み、会話を盛り上げよう。

異世界 ヨイの世界

突入するたびに姿を変える不思議な異世界

ヨイの世界はプレイするたびに姿を変えるダンジョン。徘徊するモンスターを倒しながら、最奥を目指そう。

戦闘はターン制のシミュレーションRPG

▲ダンジョンを探索中、徘徊するモンスターに接触すると、マス目状の戦闘用マップに移行。キャラクターが習得している技を駆使しながら、襲い来る敵と戦っていくことになる。なお、技は星座の力である〝ステラ〟を使って強化することが可能だ。

星座の力〝ステラ〟を手に入れてキャラクターを強化

▶〝ステラ〟は約130種あり、探索中にランダムで出現。技１つに４つまで装備可能で、攻撃範囲拡大や威力増加などの効果がある。

バーの常連客たちがダンジョン攻略の仲間に

▼主人公1人でダンジョン攻略を行うのは至難の技。ダンジョンではバーの常連客たちと出会えるので、探索メンバーに加えよう。

初回生産限定でスペシャルな特典が！
ゲーム内BGMより厳選した８曲を収録したデジタルサウンドトラックのダウンロードコードを、初回生産分限定でパッケージ版に同梱。

スプリガン
裏解決屋として社会の闇に挑め！

英雄伝説 黎の軌跡 for Nintendo Switch

Nintendo Switch
RPG
2024年2月15日
発売予定

●日本ファルコム ●¥5,940（税込） ●ダウンロード版 ¥5,940（税込）

人気RPG『黎の軌跡』がSwitchに登場

日本ファルコムの人気ストーリーRPG「軌跡」シリーズの作品で、カルバード共和国を舞台にした『黎の軌跡』のSwitch版。主人公のヴァンとなってさまざまな裏稼業をこなしながら、共和国を揺るがす大事件の解決を目指す。

Check
「軌跡」シリーズとは？

"導力"と呼ばれるエネルギーによる文明が発達した、ゼムリア大陸を舞台に描かれるRPGシリーズ。大国間の対立や秘密組織の暗躍で引き起こされる世界の危機に、若き英雄たちが立ち向かう。

「これが仕事ってもんだ――《裏解決屋（スプリガン）》を舐めてんじゃねぇぞ。」

「ヴァンさんの流儀は分かります――けど学生にだって譲れないものはあるんです！」

Agnès Claudel

Van Arkride

アニエス・クローデル
CV 伊藤 美来
年齢：16歳
武器：導力杖（オーバルスタッフ）

名門《アラミス高等学校》に通う1年生。盗まれた曾祖父の遺品の捜索をヴァンに依頼した縁で、彼の助手として活動していくことになる。

ヴァン・アークライド
CV 小野 大輔
年齢：24歳
武器：撃剣（スタンキャリバー）

裏稼業を請け負う《裏解決屋》の青年。ドライに見えて自分なりの筋を通すタイプで、面倒見もいい。車やスイーツに目がないという一面も。

裏解決屋として共和国の各地をめぐれ

◀ヴァンはアニエスとの出会いをきっかけに、共和国の各地で依頼をこなしていくことに。その過程で、彼の周りに新たな絆が生まれる。

オーブメントなどのカスタマイズ要素も充実！

▲戦術オーブメント《Xipha》にクオーツと呼ばれる結晶回路を組み込むと、導力魔法の使用やステータスの強化が行える。

バトル Battle
2つのバトル形式をシームレスに切り替えつつ戦え

バトルはフィールド上を徘徊する敵とそのまま戦う「フィールドバトル」と、攻撃などの行動を選ぶ「コマンドバトル」を任意で切り替えられる。切り替えはボタン1つでいつでも可能。戦況に応じて切り替え、有利に戦おう。

コマンドバトル

▲行動順に沿って敵味方が攻撃や防御を選択。各キャラの特殊攻撃「クラフト」なども使用できる。

ボタン1つで切り替え可能

フィールドバトル

◀武器でアクションを行う。これで敵を気絶させてから「コマンドバトル」に入ると、有利な状況から戦える。

黎の軌跡 用語集

【裏解決屋】：探偵業や交渉役、魔獣討伐など多彩な依頼を請け負う稼業。法に触れかねないグレーな仕事に携わることも。【導力】：約50年前に発見された神秘のエネルギーで、"導力器"と呼ばれるユニットを起動可能。生活用品から軍事技術にまで利用されている。【カルバード共和国】：ゼムリア大陸中西部に位置する大国。戦争の賠償金などで未曾有の好景気が訪れ、経済も軍事も大陸随一に成長中。

EDFのブラザー諸君！ 四角い地球を侵略者から再び守り抜け!!

四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2
EARTH DEFENSE FORCE WORLD BROTHERS

四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS	Nintendo Switch / ACT / 2024年発売予定
●ディースリー・パブリッシャー ●価格未定	

2020年に発売された前作では、四角い地球を侵略者の脅威から守った地球防衛軍（ＥＤＦ）。だが、平和を取り戻したこの地に、再び侵略者の魔の手が迫る――。シリーズ各作品の垣根を超え、ＥＤＦブラザーたちが再び立ち上がる!!

未知の侵略者も登場！

▲ＥＤＦを襲う謎の巨人兵。地の底から現れたガイアークにより送り込まれた敵なのか!?

巨大鉄角生物 デカランチュラ

▲クモのような外見が特徴で、こちらも歴代シリーズで定番の敵。酸を含んだ糸で隊員たちを絡め取り、苦しめる。

突撃型甲殻生物 ギサンダー

▲歴代シリーズでおなじみの敵。見た目がアリとあなどると、強力な突進と酸に命を奪われる……。

怪生物 アーケルス

◀『地球防衛軍５』から初登場。飛び上がったり回転したりと、巨体に似合わずアグレッシブに動く敵だ。

歴代のEDFを苦しめたレジェンド級の侵略者たち

四角い地球をバラバラにした６隻のマザーシップ。そこから送り込まれる侵略者たちは、歴代シリーズで見慣れたヤツばかりだ。ここではそのいくつかをピックアップ!!

EDF総司令
CV：森 功至

人型海洋生物 スキュラ

▲『地球防衛軍６』から登場した人型の巨大生物で、本作初登場。皮膚から液体を噴出するため、周囲は霧に包まれてしまう。

◀『地球防衛軍６』に登場。本シリーズで初参戦の機械生命体だ。腕に仕込まれたバリスティック・ナイフで攻撃する。

アンドロイド

CHECK

侵略者たちはおもに4つのタイプに分類される

侵略者は人類の何倍もの大きさがあるうえに、圧倒的な物量で襲撃してくる。その手強さは絶望的だ！

オペレーター
CV：宇佐美 涼子

＜判明している侵略者のタイプ＞

巨大生物：昆虫や海洋生物がモチーフ
機械兵器：人類を抹殺するために作られた機械
異星人：二足歩行を行う異星人
巨人？：EDFの陸戦兵の姿をした巨人兵

爆弾を武器にするアンドロイド擲弾兵も登場！

▶機械生命体の一種で、腕部に黄色く光るグレネードを装備。攻撃目標に接近し、自分もろとも爆砕する自爆型だ。

『ドラゴンクエストX オンライン』

新バージョンの舞台は……
未知の世界「果ての大地ゼニアス」！

大きな舞台が新たに登場する追加パッケージの最新弾、バージョン7『未来への扉とまどろみの少女』の情報がついに公開。アストルティアとは異なる世界「果ての大地ゼニアス」を舞台に、新たなキャラクターとの出会い、そして新たな冒険が幕を開ける！

存在が……消えていく!?

▲エテーネ王国での演説のさなか、式典に参加した人々が消滅して……!?

「ドラゴンクエストX オンライン」とは

インターネットを通じて多数のプレイヤーが1つの世界で同時に遊ぶMMORPGだ。2012年からサービスを開始。Switchのほか PCやPS4でプレイできる。

脅威を告げる「フードの少女」

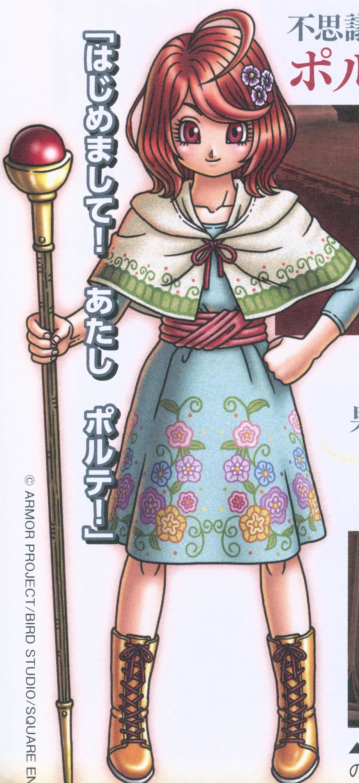
▶すべてを消失させる「創失」がアストルティアを蝕んでいくという。

ドラゴンクエストX
未来への扉とまどろみの少女　オンライン

●スクウェア・エニックス　●¥4,950(税込)　●ダウンロード版:¥4,950(税込)
●オールインワンパッケージ version 1-7:¥5,940 (税込)

Nintendo Switch
RPG
2024年3月21日発売予定

新たな職業「竜術士」

魔法使いと魔法戦士の鍛錬を積んだものが転職可能。巨大な竜へ姿を変える「ドラゴラム」を使うことができる。

不思議な術を操る少女 ポルテ CV：???

「はじめまして！ あたし ポルテ！」

▲主人公の旅を助ける仲間。フードの少女に似ているが……？

果ての大地ゼニアスで出会う少年 ラキ CV：???

「やつらを 傷つけるために ほんとうに必要なのは……創生のチカラ」

▲アストルティアに満ちる「創生のチカラ」に詳しい様子だが……。

ガーディアンに続く、第2のマスタークラスだ！

本作をプレイするには？

オンライン版『ドラゴンクエストX』の『目覚めし五つの種族』『眠れる勇者と導きの盟友』『いにしえの竜の伝承』『5000年の旅路 遥かなる故郷へ』『いばらの巫女と滅びの神』と『天星の英雄たち』のすべて、または『ドラゴンクエストX オンライン オールインワンパッケージ version 1-6』のソフトおよびプレイ権利が必要です。

新要素がたっぷり詰まった競馬シミュレーションシリーズ最新作！

Winning Post 10 2024

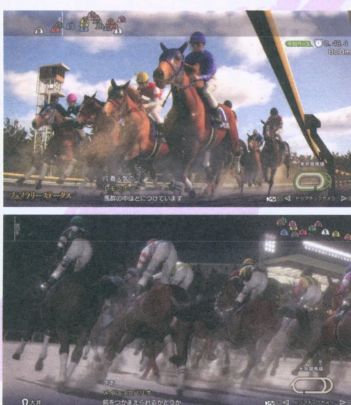
Nintendo Switch
SLG
2024年3月28日発売予定

●コーエーテクモゲームス ●¥9,680（税込）

競走馬を生産する牧場主兼、レースを走らせる馬主となり、最高の競走馬づくりを目指す競馬シミュレーションシリーズの最新作。自ら育て上げたアイドルホースと共に「競馬ブーム」を巻き起こそう。ほかにも、日本競馬史を追体験できる史実イベント「競馬ヒストリア」などが新登場。よりパワーアップした競馬体験が楽しめる。

能力エディットが可能に

▲史実馬の能力を変更できるエディット機能。前作『WP10』で登場したウマソナも設定可能だ。

レースシーンがさらに強化！

▲ダート&ナイターの強化で、ファン待望の「ダート3冠」のレースシーンはかつてない臨場感に。

人気No.1秘書「吹里谷芽愛（ふりたにめあ）」復活！

シリーズ30周年記念の人気投票で1位に輝いたギャル秘書が、装いも新たに登場する。

本作から登場する数々の新要素に注目！

ここでは、「競馬ブーム」「アイドルウマップ」「競馬ヒストリア」について判明している内容を紹介しよう。また、2024年から創設される「ダート3冠」のゲームへの導入や、強い競走馬を生産する際に活用される新たな配合理論の追加、レースの録画・再生機能の搭載、『WP10』のセーブデータ連動特典としてスペシャル馬を含む国内の好きな種牡馬&繁殖牝馬が入手可能になるなど、ほかにも新要素は多数。さらに、「WP9」シリーズで評価の高かった「決戦図」「異名」が進化して復活するなど、注目すべき情報は目白押しだ。

競馬ブーム

▲強いだけでなく個性豊かなアイドルホースを育成し、競馬ブームを巻き起こそう。競馬ブーム中は競走馬育成への効果の発生に加え、競馬界にもさまざまな影響が。

アイドルウマップ

▲関係者、ライト層、一般層、コア層の評価や期待の声をチェック。これらを参考に人気をアップし、愛馬を競馬界の主役へと導こう。

競馬ヒストリア

▲優駿たちの宿命を描くイベントで、日本競馬の軌跡を体感できる。ファンの盛り上がりにも影響し、「競馬ブーム」へとつながることも。

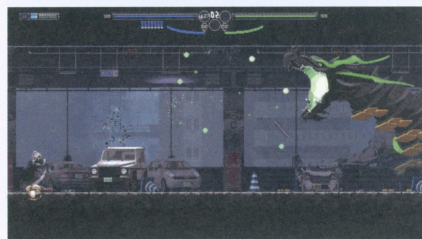
※掲載している画面はすべてPS5版のものです。

ブレードキメラ

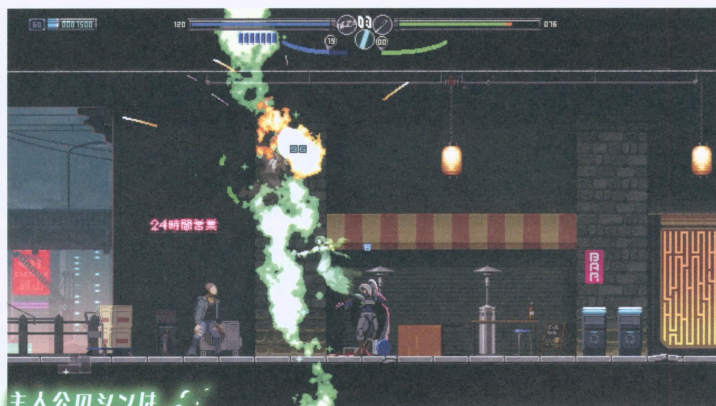
Nintendo Switch
ACT
2024年春 発売予定

●開発：Team Ladybug、WSS playground ●販売：PLAYISM ●価格未定

近未来の大阪が舞台の探索型ACT

『Touhou Luna Nights』『ロードス島戦記―ディードリット・イン・ワンダーラビリンス―』といった2D メトロイドヴァニアを手掛けたTeam Ladybug のオリジナル作品。近未来の大阪が舞台のＡＣＴだ。

◀突然現れた異形の怪物や幽霊たちに支配され、日々戦いを余儀なくされている近未来の大阪。主人公のシンは"聖祭協会"の戦士だったが、ある日、輝く美貌の妖魔"ルクス"と出会い、共に生きることになった。

さまざまな種類の武器を使いこなせ

▲シンは両手に異なる武器種を自由に組み合わせて装備できる。また、スキルツリー型の成長システムを採用しており、スキルを解放しての強化が可能だ。

主人公のシンは名うての妖魔ハンター

◀▲シンは、３年前に瓦礫の中から冷凍保存状態で発見された謎の男だ。過去の記憶を失っており、その手がかりを魔剣「妖蛍刀」に求めて、妖魔との戦いに身を投じることになる。

▶ピクセルアートに定評のあるTeam Ladybugによるガンアクションのモーションも見どころだ！

Team Ladybug渾身のガンアクションも必見！

The Star Named EOS ～未明の軌跡へ～

Nintendo Switch
AVG
2024年春 発売予定

●開発：Silver Lining Studio ●販売：PLAYISM ●価格未定

写真撮影と謎解きを組み合わせた新感覚AVG

カメラで写真を撮ることでパズルや謎を解き、写真に残る母親の足跡をたどっていくアドベンチャーゲームだ。細部まで描き込まれたアーティスティックなグラフィックによる、感動的な物語を体験してみよう。

若き写真家「Dei」が母親失踪の真相に迫る

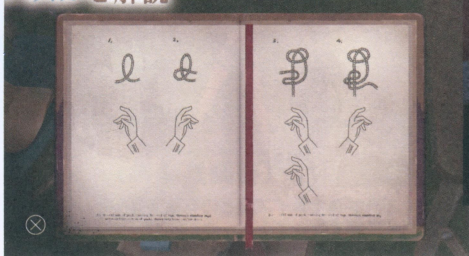
Deiが母との想い出である手紙と写真を眺めていたある日、記憶の彼方から聞こえてきた、母のような声。それに導かれるように、彼は母の過去の真相を探ることになる。

海外で高い評価を得たアートスタイル！

▲海外のゲームイベントで最優秀ビジュアルデザインを受賞するなど、本作の手描きグラフィックによるアートスタイルは発売前から高い評価を獲得。

残された写真を頼りに過去を再現する

▲記憶の断片から想い出を再現し、それを撮影して謎を解き明かしていく。

アートの中に秘められたヒントをもとにパズルを解読

◀▲母の記憶を再現する際はアートの中にあるヒントを活用し、ちょっとしたパズルに挑戦するケースもある。

CATALOG OF NEW GAMES

デジプラコレクション まるごと鉄道！ミニ ～JR西日本編～

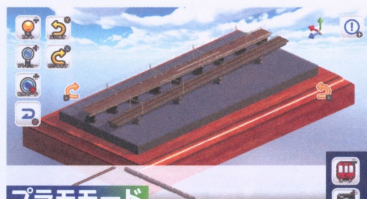
Nintendo Switch
SLG
配信中

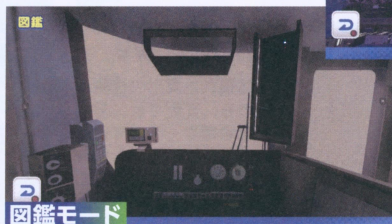
●ジー・モード　●ダウンロード専売：¥1,480（税込）

理想の鉄道模型＆風景を作り出そう！

ＪＲ西日本の３つの車両の模型に加え、風景のジオラマも作って楽しめるプラモパズル＆レイアウトゲーム『まる鉄！ミニ』の第２弾。好きなパーツを組み合わせて理想のレイアウトを完成させよう。ただプラモを作るだけでなく、３Ｄモデルをじっくり鑑賞したり、ジオラマを走らせてみたり、さらにはその姿を撮影することも可能だ。

鉄道模型が映えるオリジナル風景を撮影できる！

▲外からはもちろん車内からの視点で撮影することも可能。朝や夕方など時間帯も選べる。

プラモモード

▲多種多様なパーツをパズル感覚で組み合わせて、鉄道模型を完成させるモード。繰り返し遊ぶことで、実際の鉄道車両の構造も把握できる。

自分だけのシチュエーションを作成できる3大モード

レイアウトモード

▲レイアウトに建物や道路、山や川などのストラクチャーを配置して、オリジナルのレイアウト作りが楽しめる。

図鑑モード

◀鉄道車両の3Dモデルや詳細なデータを閲覧可能。車内カメラに切り替えれば、運転席や客車両の内装も見られる。

西日本を走る3車両が登場

本作では実在の鉄道車両の公式ライセンスを取得。細部まで作り込まれたパーツを使い、プラモ作成が楽しめる！

225系100番台

▲2016年から東海道線や山陽本線などを走っている新鋭の車両。最高速度は130Km/hに到達。

117系

▲1979年から山陽本線を走った、黄色い車体が目を引く車両。最高速度は120Km/hだ。

103系

▲1963年から奈良線を走った長寿の車両。緑の渋い車体で親しまれた。最高速度は100Km/h。

うちトレ ～【最短4分】筋トレ＆有酸素運動～

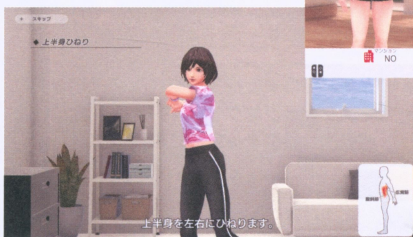
Nintendo Switch
ETC
発売中

●ポケット　●¥6,380（税込）　●ダウンロード版：¥6,380（税込）

"宅トレ"が楽しくなるフィットネスゲーム！

ネット上の動画などを見ながら自宅で運動するのが〝宅トレ〟。本作はそんな〝宅トレ〟への意欲を増進させてくれるゲームだ。プレイヤーは好きなメニューを選び、インストラクターの動きやかけ声に合わせて運動に挑戦。こなした内容は「マイレポート」に記録され、消費カロリーや運動時間などのデータをいつでも確認できる。メニューの種類も豊富に用意されているので、体力作りやダイエットに役立てよう！

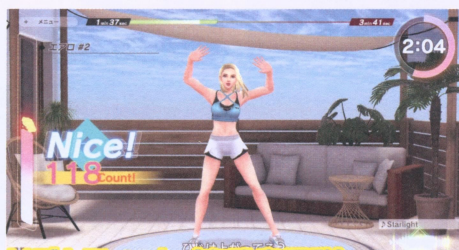
メニューを組んでトレーニング

▶運動メニューは、運動目的や鍛えたい部位などを設定すれば自動で組んでくれる。もちろん、自分で自由に設定することも可能だ。

ストレッチも忘れずに

◀ストレッチは、関節の可動域を広げることでケガの予防などに効果がある。ストレッチのメニューも充実しているので、運動の前後に行おう。

筋トレ＆有酸素運動で効率よく脂肪を燃やそう

HIIT（筋トレ）

▲高強度インターバルトレーニングの略称。短時間でも脂肪燃焼や筋力アップの効果を期待できる。スクワットやクランチ、ジャブなど多彩なメニューが選択可能。

リズムフィット（有酸素運動）

▲ダンスやボクササイズなどの有酸素運動を指す。音楽に合わせて体を動かすトレーニングで、脂肪燃焼に効果的。ダンスのなかには〝パラパラ〟や〝オタ芸〟もある。

インストラクターのCVを担当するのは豪華声優陣！

メイ CV：加隈 亜衣

ナオト CV：小野 賢章

ギャビー CV：小松 未可子

カルロス CV：小西 克幸

エマ CV：花守 ゆみり

5分後に意外な結末
モノクロームの図書館

Nintendo Switch
ETC
2024年2月22日発売予定

●ディースリー・パブリッシャー
●¥5,555（税込）　●ダウンロード版：¥5,000（税込）

人気のショートショートシリーズが初のゲーム化

小中学生から一般層まで幅広い人気を誇る、累計発行部数500万部超えのショートショート「５分後に意外な結末」シリーズ。笑い、恐怖、感動など趣きの異なる物語を、一編５分という短い時間で楽しめるのが特徴だ。その人気シリーズがサウンドノベルとなってSwitchに登場する。ゲームオリジナルの物語をたっぷり楽しもう。

図書館に勤める2人の司書

ホワイ
ラック

案内役の司書・ホワイとラックのキャラクターデザインは、書籍でもおなじみの人気イラストレーター、usi氏だ。

オススメされた本を読み自分だけの本棚を作ろう

◀２人の司書、ホワイとラックを相手に会話をしていくなかで、数冊の本が紹介される。そのなかから、次に読む本を選ぼう。

選んだ本を読んだあと8色の本棚に振り分けていく

▲▼本の感想を「感情サークル」に当てはめて分類。８色の本棚に収めていく。

▲▶グラフィックとサウンドで彩られた、ゲームならではの「意外な結末」を堪能できる。

ゲームオリジナルの完全新作がなんと100作品も読める！

ヴァルシリア アーク
～ヒーロースクールストーリー2～

Nintendo Switch
RPG
配信中

●レイニーフロッグ　●ダウンロード専売：¥1,980（税込）

ヒーロー学園の校長となってヒーローたちを育成せよ！

ヒーロー学園の校長となってヒーローたちを育成し、世界を混乱へと導いた「古代のドラゴンの覚醒」にまつわる真実を解き明かしていくファンタジーＲＰＧ。施設の建築などを行って学園を運営し、ヒーローである生徒たちを育成するシミュレーション要素が大きな魅力だ。

施設の建築や増築を行いカリキュラムを作成し生徒たちを育成しよう

◀ジムや研究室、図書館、カフェテリアなど、さまざまな施設が建設可能。施設を作ると「物理戦＋10」といった効果を得られる。

ミッションでは3人パーティによるターン制バトルが発生

▶世界各地で発生するミッションに生徒たちを派遣。バトルでは、生徒たちの特長に合わせた指示を的確に出すことがポイントとなる。

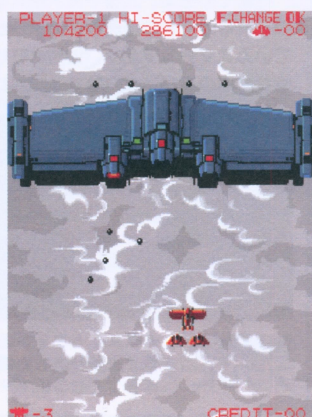
アーケードアーカイブス
スクランブルフォーメーション

Nintendo Switch
STG
配信中

●ハムスター　●ダウンロード専売：¥838（税込）

3種のフォーメーションを切り替えて戦い抜け！

アーケードゲームの名作を忠実に再現する人気シリーズに、1986年にタイトーから発売された縦スクロールシューティングが登場！

2機以上の仲間機を獲得すればフォーメーションチェンジが可能に

▲フォーメーションは、バランス型、地上特化型、空中特化型の３種。出現する敵に合わせて使い分けよう！

インディーズ&ダウンロードタイトル最前線

任天堂ハードで遊べるインディーズ&ダウンロードタイトルに注目！

今月の最前線『デイヴ・ザ・ダイバー』

潜るたびに地形が変わる不思議な海で漁をしながら、獲った魚をネタに寿司を提供する。本作はそんな生活が楽しめるアクションゲームだ。

デイヴ・ザ・ダイバー

Nintendo Switch
ACT
発売中

●NEXON ●ダウンロード専売：¥2,400（税込）

ダイビングと寿司店の運営が両方楽しめる海洋アドベンチャー

昼間は海でダイビング

夜は寿司店で店の運営

本作の主人公はダイバーのデイヴ。彼は知人のコブラの依頼で、新規開店する寿司店で使う魚を近くの海（ブルーホール）で獲る契約を結んだ。しかし、お店は人手不足。デイヴは昼はダイバー、夜は寿司店のマネージャーとして二重生活を送ることになった。

主人公・デイヴ
頼み事をされたら断れない気のいいおじさん。ダイバーとしての腕は確かだ。

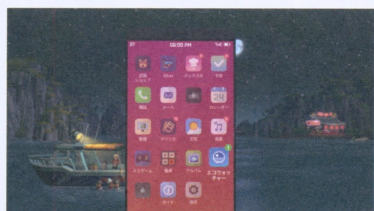
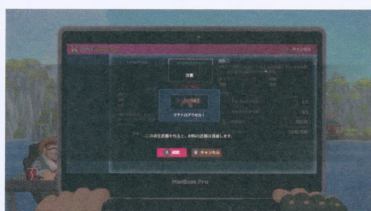
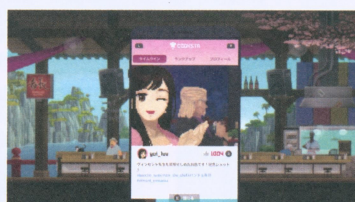
コブラ
いつもお金儲けのことを考えているおじさん。デイヴとは長いつきあいのようだ。

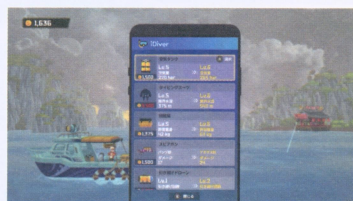
バンチョ
メニューの開発に余念がない流浪の料理人。侍のような考え方と口調が特徴のおじさん。

ベーコン博士
太古に海の中で暮らしていたという魚人族文明を研究している考古学者のおじさん。

ダフ
水中銃をはじめとした各種武器や道具を開発してくれるオタクのおじさん。

ゲーム中ではスマートフォンがメニュー代わり！　多彩な機能を1つに集約

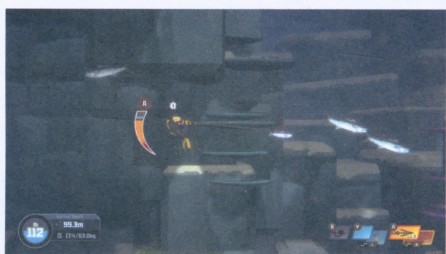
電話での連絡、武器や潜水器具の強化と開発、お店が運営するＳＮＳや捕まえた魚が登録されるカードの確認など、ゲームで使う主な機能はアプリになっており、デイヴが持っているスマートフォンに集約されている。物語が進んで新しくできることが増えた場合も、それ専用のアプリが自動で追加されていく仕組みだ。

各機能がアプリに
▲スマートフォンのアプリ一覧。更新があった場合、ちゃんとアイコンにマークが付く。

武器の製作と強化
▲必要な素材を海底で集めてダフに頼むと、武器の強化や改造ができる。

SNS・クックスタ
◀寿司店はクックスタというＳＮＳに参加しており、店主や来店したお客さんが投稿している。この評判しだいでは、ＶＩＰの来店やメディアの取材なども行われる。

潜水器具の強化
▶デイヴがダイビングに使う器具を強化すると、より深くまで潜れたり、持ち帰れる獲物や素材の量を増やせたりする。潜水器具はお金がたまったら優先的に強化しよう。

ダイビング　海中の巨大なたて穴・ブルーホールで魚を獲る

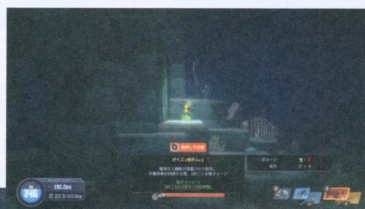
本作はプレイ中に時間が経過し、朝、昼、夜と、外の明るさが変わっていく。デイヴは夜以降に寿司店を手伝うので、基本的に朝から夕方までは、海でダイビングをする時間だ。なお、お客さんに頼まれた特別な寿司を出すため、急遽夜の海に潜ることもある。

ナイフやモリで獲物を捕まえる

水中ではLスティックで泳ぎたい方向に進む。Bボタンでナイフ、Yボタンで小型酸素ボンベや水中スクーター、Aボタンで水中銃やモリをそれぞれ使用する。いずれも対応するアイテムや武器を装備していないと使えない。さらに、潜水器具の強化具合で安全に潜れる深さが決まり、それ以上に潜ろうとすると、酸素を大きく消費してしまう。なお、獲物には体力があるので、ナイフなどで体力をゼロにするか、モリで捕まえよう。

▲体力が低い魚はナイフで何度か攻撃すると獲れる。体力が高い魚はモリや水中銃を使おう。

▶獲物をモリで刺すと矢の部分からロープが伸びるので、ボタンを連打して巻き取れば魚を捕まえられる。

海底に沈んだ武器やアイテムを回収

この海域で沈んだ船が多いのか、海底には武器やアイテム、高価な食器などがある。場所によっては鉱石や鉄くずなども回収できるので、持ち帰って売却したり武器製作の素材にしたりしよう。

▲モリの先端の矢は、毒や炎などの攻撃ができるものと交換可能(矢のレベルで性能も変わる)。

◀水中スクーターを使うと、余計な酸素を消費せずに水中を速く移動できる。スクーターは移動距離の違う2種類がある。

酸素が減ったらタンクや貝で補給する

ダイビング中に気を付けないといけないのが、水深と残りの酸素量だ。酸素が減ったら、酸素のタンクをひろうか、大きな貝を開いてそこから出る空気を補充するか、小型ボンベを使うしかない。

◀海底にある酸素のタンクは、泡が出ている黄色い容器が目印。

寿司屋の運営　寿司のネタを考え、従業員を雇い、内装を変える

デイヴが働いている寿司店は、夜以降に営業を始める。昼間も店内に入ることはできるので、ウェイターや料理人の求人募集をかけたり、バンチョにクエスト用の料理を作ってもらったり、内装を変更したりすることが可能だ。手に入れた魚しだいだが、開店直前にバンチョの協力を得て新メニューを開発できるほか、その日に出す寿司の種類や個数を決められるなど、経営者寄りの仕事もできる。そして営業中はウェイターとして客にお茶を淹れ、なくなったらワサビを擦り、注文どおりの寿司を客に出して食器を下げればいい。効率よく働けたかどうかは、その日の売り上げで明らかになる。

▲その日に店で出す寿司の種類と個数をメニューに登録する。材料があれば、売れても補充できる。

◀配膳に時間がかかると怒って客が帰ってしまうので注意。

VIPや珍客が来店するイベントも

◀お店が有名になってくると、メニューにない寿司を要求する客が来店するほか、メディアの取材も来る。

ミニゲームを多数収録

ゲームを進めていると、いくつかのミニゲームに挑戦できるようになる。勝ったら必ず報酬がもらえるわけではないが、本編とはまったく異なるゲーム内容になっているので、息抜きも兼ねて挑戦してみよう。

メモリーゲーム

◀伏せられた18枚のカードの絵を記憶し、2枚ずつめくって同じ絵をそろえていく絵合わせゲーム。

アニメアイドルの音ゲー

▲ダフがプレイヤーになる音ゲー。流れてくるマークに合わせてペンライトを振る。背景に歌付きのアニメーションが流れるなど、作りが凝っている。

タツノオトシゴレース

▲海で捕まえたタツノオトシゴをレースに出場させ、順位を競う。プレイヤーは応援を送ることで、タツノオトシゴをスピードアップできる。

クリエイターインタビュー

NEXON

ディレクター
ファン・ジェホ氏

これまでに20年近い業界経験があり、PC用『マビノギ英雄伝』のプロジェクトマネージャーや、スマホ用アプリ『ゴジラ ディフェンスフォース』のプロデューサーなどを担当した。

さまざまな名作ゲームのエッセンスを取り入れた

――御社には〝オンラインゲームの会社〟というイメージを持つ方が多いと思うのですが、今回オフライン（シングルプレイ）ゲームを制作することになったきっかけは何でしょうか？

ファン・ジェホ氏（以降、ファン。敬称略）：じつはこのゲームの制作は、会社のビジネス戦略上の決定ではないんですね。あくまでも〝ミントロケット〟という弊社の新規ブランドのもと、小規模・低予算である代わりに、創作の自由を与えられたプロジェクトのタイトルとして作られました。本作はシングルプレイならではの楽しさ、たとえば完結性のある物語などを盛り込んで作りたかったんです。キャラクターなら容姿をカスタマイズして作るのではなく、明確な性格を持った1人の人間として設定できると思いますので。

――なるほど。そういうプロジェクトだったのですか。オンラインを重視されている御社でも、社員にこういったオフラインゲームを作るチャンスを与えてもらえるんですね。

ファン：それは企画によると思いますね。会社での経験をいかせるジャンルではないですから、挑戦に対して保守的な部分はあったと思いますが、社内でテストした結果が良かったので、社の上層部も制作に同意してくれました。

――本作は企画や内容が新鮮でしたから、御社の新規ブランドにふさわしいと思われたのかもしれませんね。そんな本作を制作するうえで、もし影響を受けた作品などがあるようでしたら教えてください。

ファン：いろいろとあります。もともとは『不思議のダンジョン』シリーズ（スパイク・チュンソフト）のように、地形が変わるダンジョンから、いろいろな資源を持ち出すローグライクふうのゲームもイメージしていたんですよ。本作の舞台になっている海のブルーホールが、そのまま地上のダンジョンに置き換わる形です。そのほかでいうと、『メタルギアソリッド ピースウォーカー』（コナミデジタルエンタテインメント）の基地をマネージメントするシステムがすごく印象的だったので、資源の管理とアルバイトの採用部分を工夫する際に、参考にさせていただきました。あとは、きっちりとしたメインストーリーと、ユーモアあふれるサブストーリーがどのようにバランスをとっていくべきかについては、『龍が如く』シリーズ（セガ）に影響を受けたと言えますね。

――では、ゲームシステム以外で参考にされたことはありますか？　たとえば実際にスキューバダイビングをやってみたとか……。

ファン：スキューバダイビングの経験はありますよ。私は持っていませんが、チームにはダイビングのライセンス所持者がけっこういるんです。なかには、これまでに200回以上のダイビング経験があるスタッフもいますね。そういった人たちから、本作のダイビングに関する細かい部分についてアドバイスをいろいろともらっています。

別の場所にある実際の海＋お店で作られた舞台

――ゲーム内の海は、背景の絵などからアジアのどこかがモチーフになっているのかなと感じました。また、バンチョ寿司は店内から海が見え、波の音が聞こえる最高のロケーションにあります。これらの海や店を考える際に、参考にした場所があるようでしたら教えてください。

ファン：ブルーホールはカリブ海にある〝グレートブルーホール〟を参考にしました。ところが、実際にそのブルーホールの周辺には、村などがないらしいんですよ。なので、お店は東南アジアの島へ遊びに行ったときの記憶で作りました。ということで、海とお店はこのゲームにしかない組み合わせなのですが、うまくつなげることができたなと思っています。

――もしもバンチョ寿司のような場所にお店があったら、観光客がさぞ押し寄せるでしょうね。近くのブルーホールも世界中の魚が集まっているようなイメージがあって、観光船が出そうです。ところで、本作に収録している魚はどのような基準で選んだのでしょうか？

ファン：基本的にはフィリピンあたりのコーラル・トライアングル（インドネシア、マレーシア、フィリピンなどの周辺6か国を含む三角形の地域のこと）にいる魚がベースになっています。そこにいろいろとバリエーションを加えて構成しました。実際にサンゴ礁にはすごい種類の魚が集まっていますので、ゲームに収録する量としては十分でしたが、一部シュモクザメなどの個性の強いサメは、ほかの生息地域から持ってきています。

――ちなみにファンさんの好きな魚と寿司のネタは何でしょうか？

ファン：ダントツでウナギですね（笑）。ですが、ウナギは淡水魚なので、残念ながらゲームには入っていません。

海の怖さと神秘性を含むゲームについて

――私見ですが、広さや美しさ、神秘性に加え、怖さも表現した海のゲームは名作が多いと感じています。たとえば『サブノーティカ』（Unknown Worlds Entertainment）なら何もない状態で海に放り出されることや深海での探索、Wiiの『FOREVER BLUE』（任天堂）なら大きな魚が泳ぐ深い場所を真上から見たときなどに、自然に対するアウェー感にも似た恐怖を感じます。本作にも海に怖さや美しさを感じました。ファンさんはこれらをどう表現しようと思いましたか？

ファン：以前私はチェジュ島（済州島）に住んでいたのですが、ときどきダイビングに行ったときに海の美しさと怖さを実感しました。陸地にはない美しさを持っていながら、下手をすれば3分で命を落としてしまう場所。入るたびに環境と生態が微妙に変わり、人類がほんの一部しか分かっていない未知の空間など、好奇心を刺激する要素がいっぱいあり、まさに海は〝ダンジョン〟ではないかと思って、この企画を始めたんですね。

――そういうきっかけもあったんですね。本作は海に絡んだものも含めて、イベントが多いですよね。ザトウクジラの親子の心温まるイベント、環境活動家（エコテロリスト）と戦う話、バンチョの過去のエピソード、ダフのオタクイベントなど、内容の幅が広いと感じました。こういったイベントを考えるときに心掛けたことは何ですか？

▲画面の奥から子供を助けるために迫ってくるザトウクジラ。少し怖いシーンだ。

ファン：本作は水中の探索のみではなく、キャラクター同士の会話もメインのゲームです。なので、海と寿司店を舞台として、各キャラクターのいろいろな話が繰り広げられるゲームにしたかったんですね。〝一見無関係に見えるエピソードでも、シナリオ全体的には繋がりがあって、ゲームの終盤で見えてくる〟という目標を持って作りました。

――では、ファンさんの好きなイベントがあれば、その理由とともに教えてください。

ファン：魚人族の海藻採りが飼っているオサガメが暴れるイベントがあるんですけれど、オチとしてはクラゲと間違えてビニールを飲み込んでしまった、という内容なんですよ。なんだか現実にありそうなことなのと、その海藻採りからすごく〝地味なおじさん〟テイストが出ていて、好きなエピソードです。

――（笑）。本作は誇張されたネタやオマージュも含め、日本のオタク文化や寿司文化（飲食店文化）に対する理解が深い作品と感じました。これはファンさん自身がこれらの分野にくわしいからでしょうか？　あるいは、ほかの制作スタッフにくわしい方がいらっしゃるのでしょうか。

ファン：私自身、子供のときに日本に住んでいたことに加えて、ゲームやアニメのオタクだからだと思います（笑）。とはいえ、下手な使い方にな

らないよう、ゲームに反映する際はちゃんと本などで勉強してから慎重に盛り込んでいます。

濃い目のキャラクターとそれに対応できる主人公

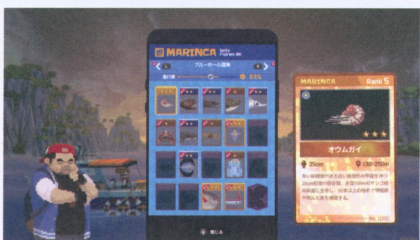
――次はキャラクターについてお聞きします。まず、主人公はどのようなイメージから作られたキャラクターなのでしょうか？

ファン：デイヴはお人よしで、頼みごとを断れない性格です。しかしダイビングの実力だけはしっかりしていますから、だんだんとその能力を利用して周りの困りごとを手助けしながら成長するキャラクターを作り出したかったんです。

――確かにお人よしで、巻き込まれ型の人物ですね。デイヴもそうですが、それ以上に脇を固める登場人物のほとんどは性格や見た目が濃い目に設定されています。キャラクターを考える際のポリシーなどがあれば教えてください。

ファン：主人公は、ほかのキャラクターの個性にゆるく対応できる性格のほうが設計しやすいと思いますね。それが成り立っていれば、主人公にぶつかってくるキャラクターの性格は、けっこう濃く設定できると思います。漫才でいうボケとツッコミの関係と似ているかもしれません。

――では、キャラクターのなかでデザインがすんなり決まったものと、なかなか決まらなかったものがあるようでしたら教えてください。

ファン：デザイン的にはあの……カードコレクターさん（サトーさん）が一番簡単に決まりました。具体的には言えませんが、参考になる明確なリファレンス（参照元）がありましたので（笑）。難しかったのは悪役のジョン・ワットソンのデザインです。表面的には環境保護などの良い活動をしていますが、裏では悪行をしている設定ですから、セリフや雰囲気で微妙にその感じを出す、またはそれが翻訳でうまく伝わるかどうかが悩みどころでした。

▲海の生き物のカード〝マリンカ〟にくわしいサトーさん。キャラクターの元ネタがわかるだろうか？

――その点は表現できていたと思います。濃いキャラクターといえば、バンチョの口調や語る内容に武士らしさを感じるのですが、そういったものにあこがれているという設定があるのですか？

ファン：そうですね。寿司職人のこだわりは武士道と似たようなものがあると思いますので、その料理に対する求道者の味を出したかったんです。アニメの「アフロサムライ」も一部参考にしていますね。

――あー、なるほど。ではもう１人の濃いキャラクター、ダフはコテコテのオタク像をそのままキャラクターにしたような人物ですね。武器開発時のアニメーションが複数あったり、専用のミニゲームがあったりと、スタッフに愛されているように思いました。この点はいかがでしょうか？

ファン：スタッフのなかにもけっこうオタクが多いので、すごく好かれているキャラクターですね。オタクって単にフィギュアを集める、とかではなく、何かに対してものすごい深さを追求する傾向があるじゃないですか。ダフはその対象が武器製作というわけなんです。キャラクターが濃いのでいろいろと活用してしまいました（笑）。

自分で獲った魚を食べられる喜び

――本作の２大要素である〝ダイビング〟と〝寿司店の運営〟は、企画当初から盛り込むことが決まっていたのでしょうか？

ファン：いえ、もともとは深海探索と捕獲した魚の販売がメインのゲームでした。ところが、それではちょっと内容が物足りないなと思い、捕獲した魚で料理する構成を思いついたんです。じつは店のマスターが朝早くから海に潜って、捕った魚を夕方に料理して客に出すお店が実際にあったのですが、そこからインスピレーションを受けて〝寿司店〟のコンセプトを決めました。〝自分で捕った魚がそのまま料理になる〟という感覚を味わえることで、海の探検や漁がもっと楽しくなったのではないかと思っています。

――そういう感覚はありますね。初めて獲った魚がどんな寿司になるんだろうという期待もありますから。そうしてお店で提供した寿司は、ゲーム内のSNS（クックスタ）にアップロードされますよね。そこに使われる写真（イラスト）のバリエーションが多くて驚きました。何枚ぐらいあるのでしょうか？

ファン：このインタビューのために調べてみたんですけれど、総計で200枚ぐらいありました。改めて見ても多いですね！

――クックスタを見ていると、デイヴの姪がいつのまにか来店していたり、ベーコン博士がけっこう酔っ払っていたり、よしえが店内の細かいところに目を配っていたりと、新たな発見があります。もしもレアなつぶやき（ポスト）があるようでしたら教えてください。

ファン：レアではないですけれど、店長のバンチョが撮った写真はピントが合わずにちょっとボケています。これは機械音痴のおじさんが撮っているのが理由です（笑）。

――確かにピンボケの写真がありますね。そんな設定まであるとは。

突然始まるダフの音ゲーにはこんな秘密が……

――次はミニゲームに関する質問です。デイヴに関係した内容のミニゲームが多いなか、ダフ絡みのイベントとしてアイドルのコンサートふうの音ゲーが突然始まったのには驚きました。このミニゲームを入れたのはなぜですか？

ファン：弊社には実際にアイドルのライブでオタ芸をやりに日本までいく熱血スタッフがいるんですよ。そんなスタッフの経験談を聞き、ぜひゲームに入れてみたいと思ったんですが、さすがにゲームの流れにそれを入れるのは難しかったんです。そこで、ちょっと強引ですが「オタクキャラクターのダフの夢の中で実現するなら大丈夫じゃないか？」という話になり、その流れで作り始めました。このミニゲームは想像以上に反応が良くてうれしかったですね。

――そういう事情があったんですか。そういえばミニゲームは終了時にGOODやPERFECTなどの評価が出ますよね。評価の内容によって何が変わっているのでしょうか？

ファン：特に何も変わりません。単純にベストスコアを目指してもらうためのものです（笑）。

――そうでしたか（笑）。ところで、ミニゲームも含めてさまざまな要素が入っている本作ですが、制作中に「おもしろくなった」と手ごたえを感じた瞬間はありましたか？

ファン：私はずっとおもしろいゲームだと思っていましたが、やはり客観的に見ておもしろいかどうかは、あまり自信がなかったんです。結局、おもしろさというのはテストを重ねて検証しないとわからないと思うんですね。なので、いろいろなテストを通じて最適なタイミングとバランスを探りました。ゲームの体験版やSteamのアーリーアクセス版を通じて、ユーザーが不便に感じるところを少しずつ解消しているうちに、おもしろさに対して少しずつ自信がわいてきましたね。

DLCでは本作の深堀りを続けたい

――本作の大型アップデートや続編に対する構想はありますか？

ファン：コンテンツのアップデートは３～４か月に１回ぐらいのペースでやろうと思っています。まだ公表できませんが、コラボレーションなども準備中です。ということで、今のところは本作の続編よりも、本作のキャラクターの話をもう少し深掘りするＤＬＣなどを作ってみたいですね。

――本作のようなオフラインゲームをまた作るとしたら、次はどんなゲームになりそうですか？

ファン：私は日本のＲＰＧ（ＪＲＰＧ）をプレイしながら育った人間ですから、余裕があれば本格的なＪＲＰＧを作ってみたいです。『MOTHER』シリーズ（任天堂）のように現代を舞台にしたタイトルもいいですし、『天外魔境』（コナミデジタルエンタテインメント）みたいにオリエンタルな内容のタイトルもいいと思います。あくまでも個人的な欲望ですけれどね。

獲った魚の寿司を食べ、濃いキャラクターとの会話を楽しんでください

あたらしい世界、
見つけてみなイカ？

全国書店で
フェア
開催中！

対象書籍を書店で購入すると、
カドイカさん特製グッズなど
抽選で合計75名様にプレゼント！

A賞	文庫を持って旅に出よう！　旅行券（3万円分）	5名様
B賞	カドイカさんもちもちでかクッション	40名様
C賞	カドイカさん特製図書カードNEXT（5000円分）	30名様

発行　株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
※お問い合わせは左記URLのフォームから承ります